IMITAÇÕES EXISTEM

PRO

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PROFESSIONAL CONTROL PAD

SET START

AUTO FIRE INDICATOR

PRO-2

A B C

TRIGGER

PRO-1 PRO-2 PRO-3 PRO-4 PRO-5

PROFESSIONAL CONTROL PAD

Chips do Brasil

IMAGE

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO

***BRASIL:** Mesbla • **SP:** Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curedinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraiso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • **AL:** M. Shock • Intersom • **MA:** Zona Franca*

START

SONIC 2

Em dose dupla pra você, as versões para Mega e Master até o final!

SNES

POWER MOVES

Um game de luta detonante, com 8 lutadores e novos golpes, que recebeu nosso selo especial de cotação máxima.

SNES

OUT OF THIS WORLD

Todas as fases com 21 fotos deste game animal, que tem uma concepção muito louca. Nota 10!

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

WHO FRAMED ROGER RABBIT? (Game Boy)

Gostaria de saber algum truque para este game. Vocês podem me ajudar?
MARIA SPERANZA
Florianópolis, SC

Claro, Marina. Anote as passwords:
Fase 2: DLT3QYBY
Fase 3: GPLDMSRC
Fase 4: MMCFGWXJ
Fase 5: BGQTVKJP
Fase 6: RTJBWN43

GREMLINS 2 (Nintendo)

Eu preciso de dicas para ganhar trinta vidas e terminar este jogo.
THIAGO NAZÁRIO PIRES
São Paulo, SP

Se algum leitor tiver a dica para trinta vidas, escreva correndo aqui para a redação. Nós temos uma lista de passwords para ajudar na batalha. Será que ajuda, Thiago?
Fase 2-2: CGMW
Fase 3-1: NJTD
Fase 3-2: ZFPJ
Fase 4-1: SHMC
Fase 4-2: VLBB
Fase 5-1: NXRD

FRANKENSTEIN (Nintendo)

Quais são as passwords deste game?
SÉRGIO TOSATE
São Pedro do Ivaí, PR

O leitor Gésner Amaral Ferreira, do Rio de Janeiro, nos mandou as passwords para as quatro fases deste game. Então, agradeça a ele e aproveite para digitar estes códigos:
Fase 2: ZCHTRXFRPNDM
Fase 3: ZZHLRZFJPHCD
Fase 4: XHHBRNFFPTDT

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 (Nintendo)

Existem senhas ou códigos para aumentar o número de vidas ou selecionar fases neste game?
ALAN IZAGUIRRE
Corumbá, MS

Anote as manhas, Alan. Para selecionar fases, logo na tela de abertura, digite: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, →, →, →, →, →, B, A e Start. O próximo passo é escolher a sua tartaruga. Logo em seguida aparecerá a tela de seleção de fases. Ah, são só sete opções e o game tem dez fases no total. Portanto, alguns números podem não corresponder, OK?
Para ganhar dez vidas, faça o seguinte: na tela de abertura, digite o código que segue rapidamente. Anote: ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, B, A e Start. Uma sugestão, Alan: decore o código antes de digitá-lo. Boa sorte!

R-TYPE (Master System)

Estou escrevendo porque não consigo passar da sétima fase neste game. Qualquer outra dica para este jogo será muito bem-vinda. Obrigado.
PAULO EDUARDO GAYZER
Campo Bom, RS

Dica para acabar com o chefe da sétima fase: espere-o baixar sua garra de metal e atire sem parar nos seus olhos. Quanto ao último chefe, atire a estrela quando ele abrir a boca. Logo depois jogue um Droid dentro dele e atire sem parar. Cuidado com os fetos que ele lança em você! Prontinho, Paulo.

TERMINATOR (Mega Drive)

Não consigo passar da quarta fase deste game. O quê fazer?
WILLIAM YOSHIO KIMURA
São Paulo, SP

A quarta fase é a última do game. Na edição 17 detonamos o jogo. Para acabar com o Terminator quando ele começar a rastejar, basta conduzi-lo a uma prensa no extremo direito da tela. Passe pela prensa e assista ao triste fim do Exterminador.

BART SIMPSON vs. SPACE MUTANTS (Mega Drive)

Como faço para passar da primeira fase deste game? Gostaria de receber a resposta em meu endereço.
DIEGO VIEIRA DE CARVALHO
Vitória da Conquista, BA

Diego, não temos condições de mandar a resposta para a sua casa. São milhares de cartas todos os meses. Quanto ao Bart, dê uma olhadinha na edição 18. Debulhamos o jogo até o final. Na primeira fase você precisa acabar com os objetos roxos. Sua principal arma é um spray que muda a sua cor. Tinta neles!

SUPER MARIO WORLD/ BART'S NIGHTMARE (Super NES)

Eu gostaria de saber onde estão as oito fases restantes no jogo *Super Mario World*, pois até agora só encontrei 88 fases, incluindo as oito especiais.
Outra perguntinha: como fazer para pegar a segunda folha do Bartzilla no jogo *Bart's Nightmare*. Eu não consigo passar do Homer kong.
PÉRSIO PUCCI
São Paulo, SP

A dúvida é sua e de centenas de outros leitores, Pérsio: como achar as fases restantes em Super Mario World *? É impossível responder a sua pergunta, pois não sabemos quais fases você completou e quais deixou de descobrir. Quanto a* Bart's Nightmare, *Homer Kong fica na fase da porta verde. Suba no prédio e use o botão 4, que dá choque, para fazer o velho Homer voltar ao normal. Todo cuidado é pouco. Afinal, vários inimigos farão de tudo para você não chegar a Homer.*

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

MEGA CD

O Mega CD teria capacidade para rodar o *Street Fighter 2* com as mesmas características do Super NES? É verdade que a capacidade de memória dos discos pode chegar a 540 Megabytes? Os jogos em CD serão mais caros que os de cartucho?
ALEXANDRE O. DE LIMA
Natal, RN

Não temos o número exato correspondente à capacidade de memória do CD, mas é algo mais ou menos nesta ordem que você mencionou. Claro que 540 Megabytes são mais do que suficientes para abrigar a programação do Street Fighter 2, que na realidade só tem 16 Megabits. Pelo menos por enquanto, a tendência dos jogos em CD é ter um preço ligeiramente superior ao dos cartuchos.

DESRESPEITO

Depois que meu anúncio de desafio saiu na revista, há algumas semanas, comecei a receber telefonemas de pessoas ofendendo a mim e a minha família. Minha intenção, com o anúncio, era principalmente trocar idéias e fazer novas amizades. Não entendo reações mal-educadas ao meu anúncio e gostaria de deixar registrada esta crítica.
TONY H. YAMASAKI
S.Caetano do Sul, SP

Pôxa, Tony, é mesmo espantoso que coisas como estas aconteçam. Infelizmente, quando tornamos público nosso nome e telefone, ficamos sujeitos à ação de pessoas que conseguem divertir-se com algo tão infantil quanto dar trotes telefônicos. Mas você pode ter certeza de que estas pessoas representam uma minoria muito restrita. Em geral, os jogadores de videogame são pessoas inteligentes, educadas e que têm muito mais o que fazer.

PARAFUSO SOLTO

Chacoalhando meu Phantom, noto que há algo solto lá dentro. Aí eu coloco um cartucho e a tela fica com uma cor avermelhada. O que acontece?
PAULO R. DE CASTRO
Rio de Janeiro, RJ

O que você está esperando para mandar seu console para o conserto, Paulo? Peça solta dentro de videogame não é normal. Certamente é por isso que ele não "pega" o programa do seu cartucho.

GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS

O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:

- INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- VIDAS INFINITAS
- MAIS PODER
- MAIOR VELOCIDADE
- MAIS ARMAS
- SALTOS MAIS ALTOS
- SEGURAR COM MAIS FORÇA

- Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza

TIRA TEIMA
C.P. 2377 CEP 01060-970

Colocamos um número de caixa postal a sua disposição, para o esclarecimento de quaisquer dúvidas. Escreva pra gente.

À VENDA NAS LOJAS: • GALPÃO DOS ELETRÔNICOS • JOTÃO • MAGAZINE LUIZA • MAPPIN • MESBLA • STILL

Produzido na Zona Franca de Manaus

SEGA E NEC FALAM EM JUNTAR FORÇAS

E a Nintendo contra-ataca com mais jogos de luta. Enquanto isso, na Alemanha, uma empresa desconhecida fala em entrar no páreo com novos consoles.

MOASHIRO SAMA
ESPIÃO INTERNACIONAL

SEGA E NEC, JUNTAS CONTRA A NINTENDO

Uma bomba atômica pode estourar brevemente no mercado mundial de videogames. Está marcada para janeiro, no Japão, uma reunião entre diretores da Sega e NEC. Neste encontro, as duas empresas vão discutir a possibilidade de se associarem para enfrentar uma inimiga comum: a poderosa Nintendo. O palpite predileto da imprensa japonesa é de que Sega e NEC vão se juntar e formar uma empresa única, com nome único. Seria Seg ou Neca? Brincadeirinha, galera.

Se rolar mesmo uma associação, imagino que as empresas se juntariam para produzir jogos muito chocantes e lançá-los simultaneamente para os dois padrões: Mega Drive e PC Engine. Nesse caso, as parceiras teriam de mudar sua filosofia de trabalho para adaptar-se uma à outra. É que a NEC gosta de lançar jogos difíceis e depois fatura os tubos publicando revistas e hint books com dicas para os jogadores. A Sega prefere lançar jogos mais fáceis, que sejam consumidos rapidamente.

Se não pintar uma associação, as empresas podem pelo menos fazer um acordo para que uma possa produzir versões de jogos da outra. Ou seja, a NEC teria *Sonic* e a Sega teria *Nectaris*, por exemplo.

Realidade virtual - Outro fruto muito saboroso que esta associação poderia dar é a cooperação tecnológica. Sega e NEC, como vocês já sabem, estão trabalhando no desenvolvimento de um videogame de 32 bits. O que vocês ainda não sabem é que o da NEC terá recursos para trabalhar com realidade virtual. Ou seja: o console vem com um óculos de cristal líquido, luvas e um instrumento que pode simular espada ou arma de fogo. Ao usar toda esta parafernália, o jogador terá a sensação de estar realmente dentro do game. Isto é demais, pessoal. A última palavra em emoção e realismo de videogame.

A NEC resolveu aperfeiçoar o projeto de seu novo videogame de 32 bits para ter "algo mais" que o da Sega. E o novo sócio da Sega, Hiroshi Nakagano, ficou de cabelos em pé quando soube dos planos de sua concorrente. Foi então que Nakagano, que não é nenhum pouco bobo, teve a idéia de convocar a reunião e discutir a associação. Agora, ele está com toda a moral para desafiar a arquiinimiga Nintendo. E manda um recado: a Nintendo que se cuide, pois está pintando uma nova força no mercado mundial de videogames.

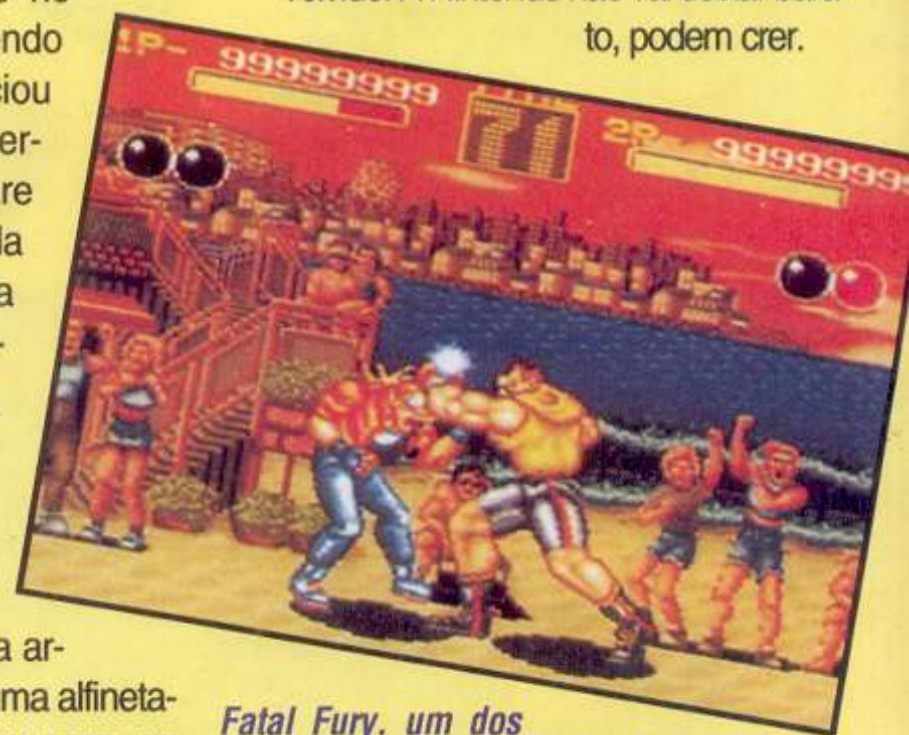
NINTENDO CONTRA-ATACA COM MAIS JOGOS DE LUTA

Ao ouvir as cutucadas de Hiroshi Nakagano sobre a associação entre Sega e NEC, a Nintendo posou de durona como quem faz que não está nem aí. Pelo sim, pelo não, já começou a agitar alguns lances para garantir sua confortável posição no mercado mundial. Uma providência tomada recentemente – e que veio bem a calhar – foi a criação de uma divisão especial só para produzir jogos de luta. É que *Street Fighter 2* fez tanto sucesso que a Nintendo resolveu repetir a dose.

O primeiro jogo desenvolvido pela nova divisão é nada menos que *Fatal Fury* (Garou Den Setsu, em japonês). A versão para Super Famicom deste fenomenal sucesso dos arcades, a esta altura, já está saindo no Japão. E a fúria da Nintendo não pára por aí: ela anunciou que vai fazer sua própria versão de *Streets of Rage* (Bare Knucles). E para jogar ainda mais lenha na fogueira, a empresa afirmou que pretendia contratar os serviços de Yuzo Koshiro, o badaladíssimo autor da trilha sonora de *Streets of Rage*.

Pronto, a confusão estava armada. A notícia soou como uma alfinetada na Sega, que não gostou nem um pouco da história. Imagine, ceder o brilhantismo de Yuzo Koshiro para a concorrência! Mas o próprio compositor tratou de responder ao convite da Nintendo. "Tenho um contrato com a Sega e vou honrá-lo. Além de tudo, a Nintendo não merece confiança: seus empresários só pensam em lucros, e não em criação".

Vocês já sacaram que quando eu falo em guerra no mercado japonês, não estou brincando. O pessoal lá joga pesado.

Tem mais. Por causa da reunião entre Sega e NEC, marcada para janeiro, a Nintendo resolveu fazer alguns lançamentos importantes nessa mesma época. *Fighting Blade, Kick Boxer e Final War* já estão confirmados. E se vocês quiserem saber de mais um palpite deste espião que vos escreve, logo logo vamos receber a notícia de que *Street Fighter 3* será desenvolvido. A Nintendo não vai deixar barato, podem crer.

Fatal Fury, um dos primeiros megasucessos de luta em arcade, que a Nintendo pretende lançar para o Super Famicom. Quer mais?

FABRICANTE ALEMÃO QUER LANÇAR VIDEOGAME

A gente está tão acostumado com o domínio japonês na área de jogos eletrônicos que até esquece o que outros países estão fazendo. Pois aí vai: tem fabricante alemão querendo entrar no milionário mundo dos videogames. Ninguém sabe ainda o nome da empresa. O que rola nas bocas bem-

Ao lado, capa do CD As Grandes Batalhas do Passado, um dos sucessos da Sega. Embaixo, um dos heróis de Super Swarchild, para PC-Engine CD.

JOGOS DE GUERRA, A NOVA MANIA DOS JAPONESES

Um novo gênero de games que está ganhando cada vez mais força no Japão são os simuladores de batalhas. Geralmente baseados em guerras reais, estes games acabam ensinando fatos históricos aos seus jogadores.

A onda começou pra valer com *Nectaris*, o primeiro simulador de batalhas produzido pela NEC para o PC Engine. As vendas, tanto no Japão quanto nos Estados Unidos, foram muito boas. *Nectaris* chegou até a ser indicado pela revista americana Electronic Gaming Montlhy como o terceiro melhor do ano de 1990. A NEC repetiu a dose com *Super Swarchild*, que já está no segundo capítulo.

Não demorou muito para que a concorrência se ligasse e também produzisse títulos do gênero. A Sega atacou com um fantástico simulador da Segunda Guerra Mundial, com o título (traduzido) de *As Grandes Batalhas do Passado*. Para CD ROM. Apesar de ser um pouco complicado, o game teve boa aceitação. E a Sega já está preparando outro título do gênero, baseado em batalhas da guerra do Kwait.

Recentemente, também a Nintendo lançou um jogo do tipo com o nome (traduzido) de *As Grandes Batalhas Expert*. O cartucho mistura vários tipos de confrontos, das batalhas históricas às espaciais e submarinas. Quem curte fatos históricos e se liga em estratégia militar já fica avisado: a simulação de batalhas em videogame está aí para quem quiser conferir.

informadas é que ela já é do ramo, e produz softwares para computadores – entre eles o Amiga. Especula-se também que o produto será do nível de um Super NES e Neo Geo. Ou daí pra mais. Os fofoqueiros dizem que já existem até testes de mercado em andamento na Alemanha.

Mesmo com tantas incertezas, os japoneses ficaram com a pulga atrás da orelha. A Nintendo disse até que ia mandar espiões à Alemanha. Mas quem tem ainda mais motivos para preocupação é a Sega, que tem uma forte atuação na Europa e até abriu uma filial na Alemanha. Que azar hein?

ATENÇÃO FERAS

Nosso Game Over está ficando desfalcado por falta de recordistas. É normal, já que está cada vez mais caro, para o tamanho do bolso da moçada, fotografar e mandar revelar as fotos com o high point de cada um. Além disso, o surgimento dos Games Genies tornou os recordes uma brincadeira. Por isso, nossa seção de feras, a partir desta edição, aparecerá irregularmente, só quando tivermos boas pontuações para divulgar. Portanto não desista: se o seu recorde vale a pena, capriche na foto e mande para Ação Games - Seção Game Over, Av.Nações Unidas, 5777 - 2º Andar- São Paulo - SP - CEP 05479-900.

• SUPER NES •

JOE & MAC	999.900	Alexandre Peres Martins,SP
SUPER MARIO WORLD	9.999.990	Alexandre Peres Martins,SP
THUNDER SPIRITS	454.000	Alexandre Peres Martins,SP
T.M.N. TURTLES 4	1.134	Alexandre Peres Martins,SP

• MEGA DRIVE •

AFTER BURNER 2	32.763.930	Edson F.Silva Jr., RJ
GROWE	321.500	Fred Bugmann, SP
JOGOS DE VERÃO: BMX	68.250	Silvério A.C.Usso, PR
QUACK SHOT	25.922.500	Cavê A. Rocha, SP
OLIMPÍADAS DE BARCELONA: SALTO EM ALTURA	6.35	Diego Aver de Araújo,RJ
RAMBO 3	9.999.990	Luiz Henrique M.V.Boas, SP
STREETS OF RAGE	999.990	Luiz Henrique M.V.Boas, SP
THUNDER FORCE 3	9.999.990	Luiz Henrique M.V.Boas, SP

• NINTENDO •

BATTLETOADS	999.999	André Falcão, SP Augusto César Lima, PE
CABAL	317.100	Fred Bugmann, SP
JAMES BUSTER DOUGLAS KNOCK OUT BOXING	8.340	Patrícia L.Mattos, SC
NINJA GAIDEN 3	999.900	André Falcão, SP
OTHELLO	64.0	Harley Azevedo Jr., DF
MEGA MAN 1	9.999.990	André Falcão, SP

• MASTER SYSTEM •

PSYCHIC WORLD	1.112.400	Rodrigo Marx Hollerbach, MG
LUCKY DIME CAPER	782.550	Rodrigo Marx Hollerbach, MG

O megasucesso de Street Fighter 2 *gerou uma verdadeira mania por games de luta. Toneladas de games de pancadaria já saíram desde então. Este* Power Moves *é dos melhores. Suas duas fontes de inspiração são o game de Ryu e companhia para* Super NES *e* World Heroes, *aquele maravilhoso jogo de luta para Neo-Geo. Além da "cópia" ter sido bem feita,* Power Moves *traz algumas inovações. Ainda bem!!!*

A principal delas é o funcionamento do jogo. A opção para um jogador pode ser disputada com um único personagem, Joe, nitidamente inspirado no Dragon de World Heroes *e em Ryu de* SF 2. *Você vai enfrentando os outros sete lutadores até chegar ao chefão final, Ranker. O legal é que você pode lutar com eles novamente mesmo após derrotá-los, só para carregar seu life e anotar uma password esperta.*

Continue lutando mesmo já estando apto a enfrentar Ranker. Abasteça seu life, aumente a velocidade e também a força. Só depois enfrente o temido chefão

A história de sempre...

Você já ouviu esta história antes. Joe vive em uma cidadezinha do interior dos States e sonha ser o melhor lutador do mundo. Seu treinador diz que não pode ensiná-lo a fazer mais nada e que só outros grandes lutadores poderão aprimorar a sua arte de lutar. Joe ouve com atenção as palavras do mestre e percorre o mundo para enfrentar os maiores lutadores do planeta para bater e apanhar. Mas, sobretudo, para aprender mais e melhores técnicas.

Ranker é o mais poderoso dos lutadores, o desafio final para Joe. Derrotando-o, ele será o melhor lutador do mundo, o número 1. A gente já viu o final, mas não vamos publicar a foto nesta edição. Afinal, não queremos tirar o gostinho que cada um tem ao ver o final de um game. O desafio é todo seu, OK?

Versus mode

Power Moves oferece oito lutadores para o combate entre dois jogadores. Todos são muito parecidos com alguém de *Street Fighter 2* ou de *World Heroes*. Chun Li, Guile, Zangief e até Fuuma, que já era inspirado em Ken, são homenageados. É impossível não fazer a comparação. É muito descarado. Mas é bem legal!

A música também "faz lembrar" a do game da Capcom. Copiar a estrutura do jogo até que tudo bem. Mas compor músicas quase idênticas às da fonte de inspiração já é sacanagem. O incrível é que nem isso é capaz de estragar *Power Moves*. Uma verdadeira façanha.

Passwords de montão

Uma grande sacada da Kaneco foi colocar passwords. Assim, quando você quer enfrentar o chefão logo de cara, basta digitar um código. As passwords levam em conta os seus níveis de força, energia, velocidade etc. Portanto, a melhor password é aquela que deixa Joe o mais completo possível.

Power Moves tem gráficos criativos. Os dois modos de jogo renovam o game a cada partida. Ou seja: ele não chega a cansar. E este é o ponto: *Power Moves* vale quanto pesa. Diversão de primeira, mesmo se você já for craque em *Street Fighter 2* ou em *World Heroes*. Ready Joe? Ranken o espera...

JOE

O principal lutador de *Power Moves* é o Dragon de *World Heroes* estilizado. Ágil e forte, é o Bruce Lee do viedogame. Seus principais golpes são magia e dragão.

MAGIA – ←, → + Y + B

DRAGÃO – Um lindo golpe: → + Y + B

NICK

Saudades do Guile? Nick pode resolver seu problema. Hábil no domínio de facas, tem dois golpes especiais: magia com três facas e uma supergiratória.

GIRATÓRIA ESPECIAL – ↓ + Y + B

MAGIA COM 3 FACAS – ←, → + Y + B

A maior inovação de Power Moves são os dois planos de luta. Eles funcionam como duas linhas. Você pode fugir de magias apenas indo para os lados. Uma boa tática inclui completo domínio dos planos

O palco da batalha pode ser escolhido entre sete países: Rússia (que virou nação novamente), Estados Unidos (representados pelo Havaí), Espanha, Japão, China, Tailândia e Quênia. Eleja o seu favorito. Tem até carcaça de dinossauros!!!

SÃO 8 NÍVEIS DE DIFICULDADE. VOCÊ PODE ESCOLHER ENTRE NENHUM OU 5 CONTINUES E AINDA OUVIR 36 EFEITOS SONOROS

COMANDOS GERAIS

Todos os golpes aqui apresentados foram feitos com esta configuração de joystick. É o controle que nossos pilotos recomendam. Anote aí:

A- PULO	Y- SOCO	B- CHUTE

REAYON

A mulher lutadora faz lembrar Chun Li, é claro. Até a sua música é bem parecida... Muito rápida, seus golpes especiais são corrida com soco e chute para o alto.

CHUTE ALTO – ←, → + Y + B

CORRIDA COM SOCO – ←, → + Y + B

WARREN

É o mais original dos personagens de *Power Moves*, apesar de ter alguns elementos de Zangief. Rodopio e corridinha demolidora são seus golpes pra lá de especiais.

RODOPIO – *Gire pra valer: aperte A + Y + B*

CORRIDINHA – ←, → + Y + B

BARAKI

Um blankinha não faz mal a ninguém. Baraki é um pouco mais animal que seu clone brasileiro de *Street Fighter 2*. Ele não tem choque, mas uma bela magia e a bolinha.

MAGIA – *Fogo neles:* → + Y + B

BOLINHA – ←, → + Y + B

VAGNAD

Um grandalhão, no estilo de Zangief, o brutamontes de *SF 2*. Ele dá socos múltiplos e uma enterrada dupla com a cabeça do adversário.

ENTERRADA DUPLA – ↓ + Y + B

SOCOS MÚLTIPLOS – *Aperte* → + Y + B

GAOLUON

Chefão também tem vez. Gaoluon é um Vega um pouco menos esperto. Um de seus golpes é excepcional: um bumerangue duplo com facas. Ele também dá um mortal de fazer inveja a vários ginastas olímpicos.

MORTAL – *O homem-elástico:* ↑ + Y + B

BUMERANGUE COM FACAS – → + Y + B

BUOK

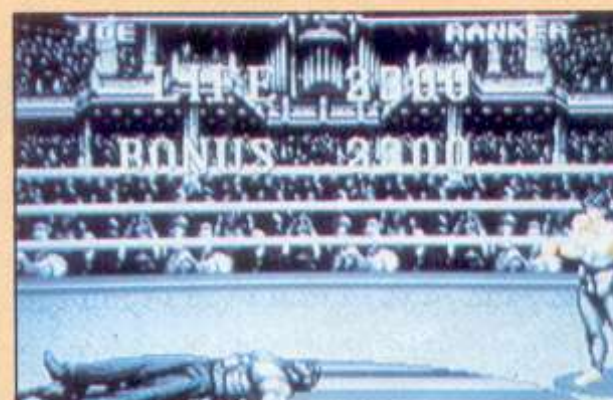
Este tem todo o glamour do Fuuma de *World Heroes*. Ou seja: um Ken melhorado. Mas Buok é mais mágico: ele consegue aparecer e desaparecer numa boa. E ainda joga seus cabelos com muito estilo.

MÁGICA – *Ele some e acerta o adversário:* ↓ + Y + B

CABELO ASSASSINO – *O mundo é dos cabeludos:* → + Y + B

RANKER

É o chefão final. Você só pode usar Joe para enfrentá-lo. Ranker é rápido como a luz e ainda solta magia. Isso sem falar no seu supersoco. Tente derrotá-lo, se for capaz. Aqui vão as dicas:

Seu supersoco é muito potente. Não fique marcando pertinho dele, OK?

Dê voadoras seguidas de jogadas. Ranken é grande, mas não impossível de derrotar. Basta ter calma e atacar com o golpe certo na hora certa. Surpreenda-o!!!

PASSWORDS

Anote três códigos da hora para chegar a Ranker com boas chances de vitória.

725 RUWU EM7 – life quase cheio
725 RUPT Q97 – life cheio
7J5 8UPØ WM7 – life cheio com mais força. O melhor código. Só perde para o que deixa tudo cheio

THE BEST OF AÇÃO GAMES 1

OUT OF THIS WORLD

Apesar dos gráficos estranhos, este jogo é uma adventure chocante. Conta a história do professor Lester Chaykin, que ao fazer experiências atômicas em seu laboratório sofre um acidente e é mandado para um estranho mundo alienígena. De repente ele se vê numa piscina e não tem a menor idéia do que fazer, de onde está e para onde ir. Você sentirá o mesmo pânico do cientista e precisa entrar totalmente na dele para safar-se dos apuros. Este jogo tem vidas infinitas e não é preciso coletar itens. É um game com um conceito muito diferente dos que você já viu. Por isso, aqui vai um roteiro completo para entender a história e saber o que fazer, com as passwords de cada fase que damos.

O mundo novo (senha LDKD)

Saindo da piscina, siga pela direita e chute todos os bichinhos da frente. Quando pintar a besta negra, corra para a esquerda e agarre-se ao cipó. Ele se rompe e seu personagem é impulsionado para a direita, de volta à pedra. Saia correndo até encontrar um guarda. Ele matará a besta, mas levará você preso.

Fuga da prisão (HTDC)

Lester é jogado numa jaula suspensa com um outro preso. Com o Direcional, balance a jaula para os lados até que ela caia sobre o guarda.

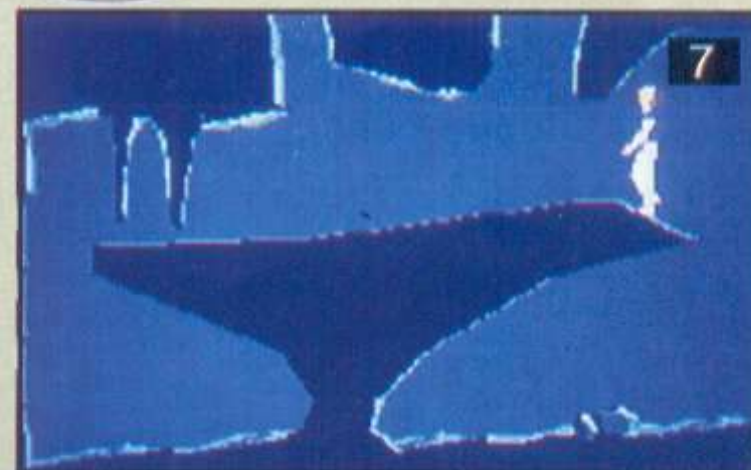
OUT OF THIS WORLD Interplay			
Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Ao sair da jaula, você percebe que o preso vira seu aliado. Apanhe a arma no chão pressionando o Direcional para baixo.

Na seqüência, rolam alguns tiroteios. Pegue o elevador no final do corredor, vá para o andar mais baixo e detone o feixe de luz. Depois vá para o andar de cima e, para descer pelo buraco no chão, aperte ↓. Siga em frente.

Labirinto (CLLD)

Esta fase começa num estreito e escuro labirinto por onde Lester só pode movimentar-se rolando. Calcule bem o intervalo para passar pelos gases venenosos e procure ir sempre para baixo. Saindo do labirinto, recarregue sua arma aproximando-se da parede à esquerda.

Seguindo à direita, você vai ver uma ponte quebrada. Tome impulso e salte para o buraco, apertando →. Você encontrará uma plataforma junto ao pilar da ponte. Detone a parede na sua frente para achar uma passagem secreta.

A passagem leva a uma caverna. Desça tudo e siga pelo piso mais baixo até o final. Detone a parede e volte pelo caminho de cima. Passando pelo morcego, dê uns tiros nele para obrigá-lo a voar para a esquerda. Vá atrás para vê-lo ser devorado por plantas carnívoras. Depois disso, pule de estalactite em estalactite para continuar o caminho sem perigo. Chegando à pedra desça dela e dê tiros em sua base. A pedra vai cair e formar uma escada para o andar de cima.

Chegando a esse ponto da caverna, atire na parede de pedra para soltar a água. Saia correndo para a direita. Chegando ao fim da linha, a própria água tirará você dali.

Saindo da caverna, vá pela direita até encontrar os três lustres. Espere o reflexo parar e derrube o primeiro lustre, para pegar o cara do andar debaixo. Volte pelo mesmo caminho.

Pegue a segunda escada e desça um piso. Siga até esta ala com os lustres. Derrube o lustre do meio, pois só isso libertará seu amigo do lugar onde está preso. Siga em frente e você encontrará um fosso cheio d'água.

Mergulho (BFLX)

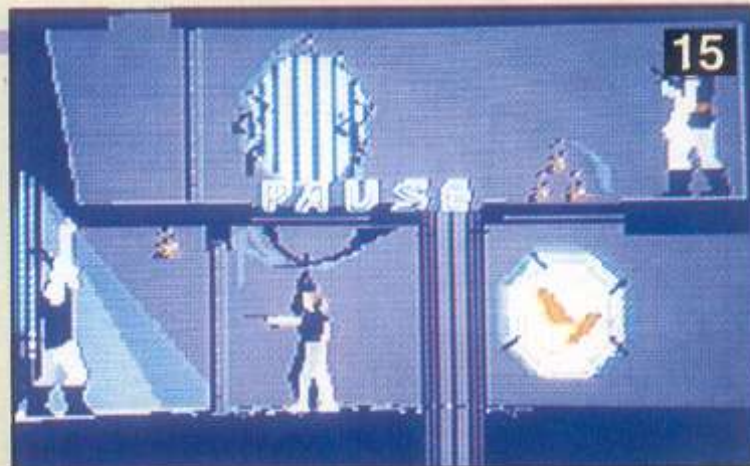
Mergulhe no fosso e desça até esta encruzilhada. Suba no segundo corredor para tomar fôlego. Desça tudo até o final, virando à direita, e você vai encontrar uma plataforma com uma barra de energia. Destrua–a e faça todo o caminho de volta.

Saindo do fosso, pegue a direita. Há vários guardas no caminho. Chegando ao final do corredor, faça um escudo protetor e espere até que o amigo reapareça, puxando-o para cima.

Vôo suicida (TFBB)

Agora seu companheiro é detido por guardas. Dê a volta no prédio e, trocando tiros, você poderá libertá-lo. Correndo para a direita, os dois encontrarão um profundo fosso. Quando o amigo for para a frente e chamá-lo, ande calmamente em sua direção. Ele o pegará e o jogará para o outro lado do buraco. Seu amigo não vai conseguir passar, ficando agarrado ao toldo.

Depois de alcançar o outro lado, jogue-se no buraco com o Direcional para a esquerda. Você vai se agarrar num toldo lá embaixo e cair a salvo num corredor. Fique alerta para enfrentar o guardinha ali perto.

O Resgate (TXHF)

Ao passar pelo primeiro guarda, você encontra outros fugindo mais `a frente. Um deles não conseguirá passar pelas grades, ficando preso. Chegue perto, mas não atire nele. Apenas aponte-lhe a arma. Assustado, ele levantará as mãos e acionará um dispositivo para fechar a porta que separa vocês e uma outra, no andar de cima.

Em seguida suba a escada e fique na plataforma da direita. Arrebente a parede na frente do guarda e rapidamente proteja-se com escudos, enquanto ele joga três bombas pela escada. Depois livre-se do cara e siga em frente. Desça pelos transportadores (aperte ↓) até chegar numa sala com outra daquelas barras de força. Destrua–a e suba tudo. Volte pela escada e caia no buraco aberto pelas granadas.

O buraco leva você a uma prisão subterrânea. Siga pelo corredor até o final, onde está essa alavanca. Acione-a apertando ↓ e desça pelo buraco ali perto. Quando você for para o andar inferior, verá que a alavanca libertou as bestas enjauladas. No meio desse caos, fuja de fininho pela direita.

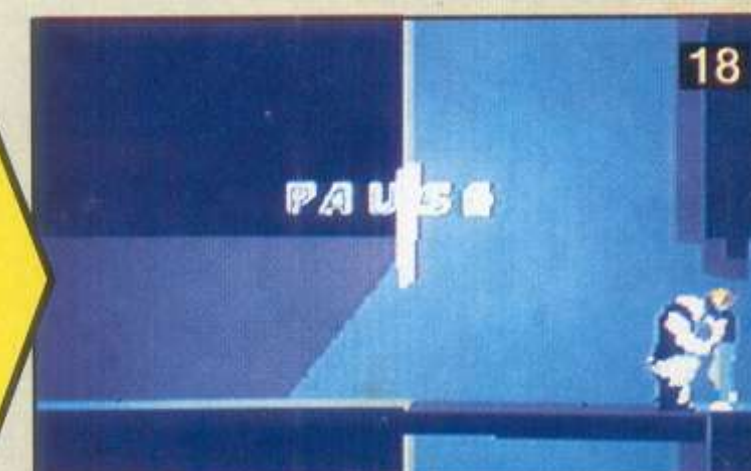
Arena (CKJL)

Seu amigo e você entrarão numa espécie de tanque de guerra. A tela do jogo mostra no canto superior esquerdo o painel de instrumentos. Aperte as teclas da esquerda (use Direcional e A), até surgirem duas luzes vermelhas, duas verdes e uma branca. Pressione a branca e vocês serão ejetados para uma sala de banho.

Escapada final (LFCK)

Na sala de banho, saia correndo pela direita. Haverá luta, você será capturado e levado para uma sala com três alavancas. Rasteje para a direita e acione duas vezes o A para descer duas alavancas. Uma fritará o alien que luta com seu amigo; a outra ligará a máquina que levará você para cima. Sem perda de tempo, rasteje de volta para o meio da sala.

Você e seu amigo serão transportados a salvo para este local. Agora é só pegar carona no pássaro e deixar o local para sempre. O jogo termina aqui, deixando uma brecha para a segunda aventura. Até lá!

Depois de escapar daquela zona, suba para outro andar. Siga à esquerda devagarzinho, até a borda do precipício no qual você pulou um pouco antes. Uma ponte surgirá, salvando seu amigo. Para sair dali, é só segui-lo.

OS PODERES DA ARMA

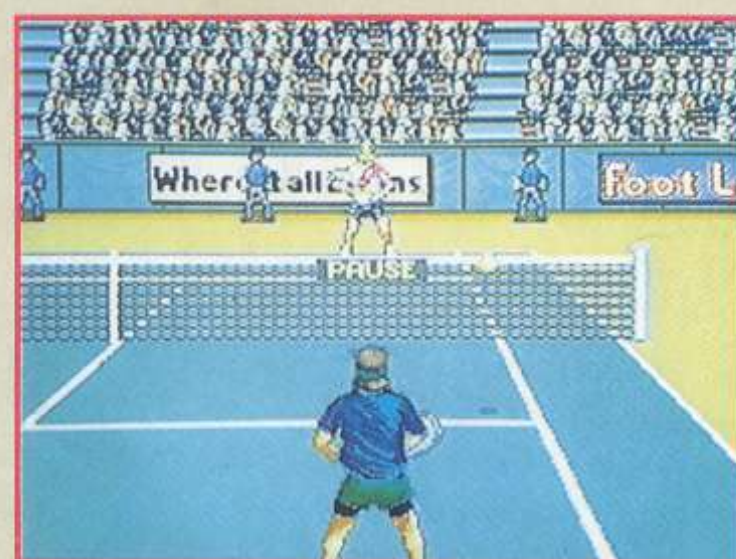
TIROS LASER: aperte o A rapidamente
ESCUDO PROTETOR : aperte o A e solte-o quando surgir uma bolinha azul
DERRUBA-PAREDES: aperte o A e solte-o quando surgir uma bola grande

DAVID CRANE'S Amazing Tennis

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS			
Absolute			
Esporte			1 ou 2 jogadores
8 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Games de esporte nunca foram o forte do Super NES. Enquanto vários jogos de esporte para Mega figuram na galeria dos prediletos dos americanos, o Super NES sempre teve aventuras ou lutas entre os favoritos. Este *David Crane's Amazing Tennis* chegou para mudar o panorama. Gráficos detonantes e bom controle garantem a diversão.

Os jogadores são grandes e a perspectiva da quadra é inovadora. A visão é sempre parcial, beneficiando suas jogadas na maior parte das vezes. Esta perspectiva faz com que você se sinta meio perdido no início. Mas depois de um pouco de treino tudo fica mais fácil.

Aperte A ou B para sacar: na primeira vez a bola levanta e na segunda você saca. O timing deve ser perfeito. Uma manha até ficar craque: aperte A ou B sem parar

Quando você não souber exatamente aonde a bola vai cair, fique atento à sombra da bolinha. Ela não mente. Use seus reflexos para não perder o lance

Opções de sobra

Você pode escolher entre um torneio ou jogo de exibição, em um dos três tipos de quadra: grama, saibro cu sintética. Seu jogador pode ser destro ou canhoto. Este detalhe parece insignificante. Mas não é: um jogador canhoto surpreende um destro com maior facilidade e vice-versa.

A escolha da quadra determina o tipo de jogo que você deve usar. Uma quadra sintética pede bom jogo de fundo e constante subida à rede. Afinal, é um piso rápido, ideal para saques forçados e voleios precisos. Mas é uma faca de dois gumes bem pontiagudos: um errinho basta para perder pontos preciosos e entregar o jogo de bandeja para o adversário.

O Direcional controla a trajetória da bolinha. Engane seus adversários e comemore!!

O voleio é uma jogada mortal. Rebata a bola com força e suba com tudo à rede. Cuidado para não furar. Não deixe os adversários tirarem um barato da sua cara

Se você optar por uma partida simples, poderá escolher seu adversário. Confira a classificação dele no ranking mundial para não ter surpresas desagradáveis, OK?

Fique craque no saque. Um bom serviço garante uma boa tática e rende muitos pontos. Se você não detonar no saque, um abraço. Treine bastante!!!

GALERA ANIMADA

O público de tênis costuma ser comportado: não grita, não xinga e ainda aplaude as jogadas do adversário. A platéia de *Amazing Tennis* é animada. Faz barulho e ainda aproveita os intervalos para fazer uma OLA discreta. Para quem não se lembra, OLA é aquela onda feita nas arquibancadas que ficou famosa na Copa do Mundo de 86, no México. Um colírio visual!!!

David Crane é muito melhor que outro lançamento recente de tênis para Super NES, *Andre Agassi*. Ambos são bonitos, mas o controle deste *Amazing Tennis* dá dez a zero. Portanto, se você gosta de tênis e tem um Super NES, não tenha dúvidas. Este é o melhor game de tênis para o 16 bits da Nintendo.

F-1 ROC

OK, outro game de corrida você não agüenta mais. Mas antes de começar a reclamar, vale a pena sacar algumas qualidades deste F-1 Roc, que saiu no Japão com o nome Exhaust Heat. O game simula um campeonato mundial de F-1, com suas 16 pistas e todas as particularidades mecânicas e competitivas do "circo" mais famoso do automobilismo. Fiel ao estilo Super Monaco, F-1 Roc consegue ser ainda mais divertido do que o superclássico da Sega.

Cada prova rende uma soma de dinheiro aos vitoriosos. Quanto mais grana você tiver, melhor seu carro será. Ou seja: vale a pena investir pesado na compra de peças para acumular cada vez mais dinheiro e maiores possibilidades de vitória. A vida não é fácil nas pistas...

PNEUS, NITRO E SUSPENSÃO

Dê uma olhadinha na apresentação de cada pista. Se estiver chovendo, escolha o pneu para chuva (rain). Caso contrário, fique com o especial

Nitroglicerina é turbo, meu chapa. Ideal para largar com tudo e disparar na frente. Mas ela é cara e acaba rapidinho. Economize!!!

A suspensão interfere no desempenho. Quanto melhor ela for, mais estável o carro. A diferença você sente nas curvas. Escolha a suspensão ativa: é computadorizada, perfeita

Mecânica pesada

Entre uma prova e outra, você pode comprar praticamente todas as partes de um carro. Os pneus são sempre a primeira coisa a comprar, pois se desgastam muito durante as corridas. Suspensão ativa também é um acessório sonhado pela maioria dos pilotos profissionais. Mas a grande pedida é um motor potente. O melhor deles é o V12 da Honda. Só um probleminha: o melhor propulsor da F-1 só sai pela bagatela de 22.000. Como você ganha 7.000 por vitória, não será nada fácil conseguir o motor.

Não economize grana até conquistar as primeiras colocações. Quando começar a vencer sem parar, dê uma maneirada nas despesas. Apenas troque de pneus e compre nitro, um turbo possante, a cada prova. Apenas assim você conseguirá o supermotor V12 da Honda. E se tornar imbatível.

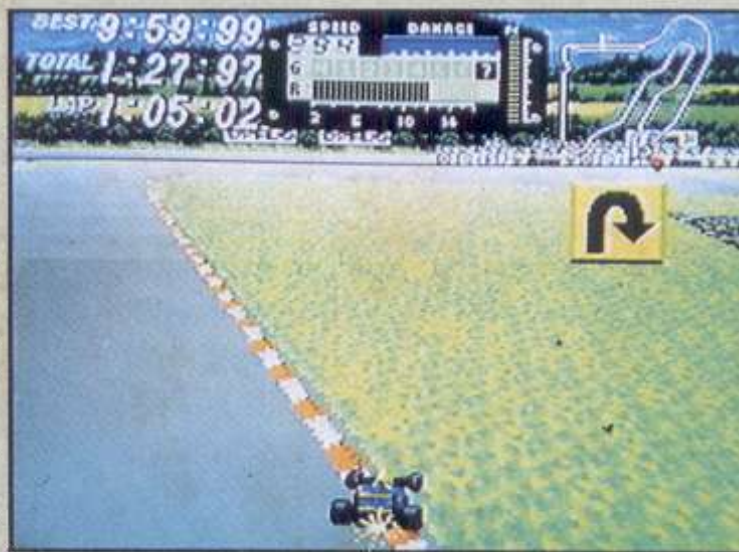
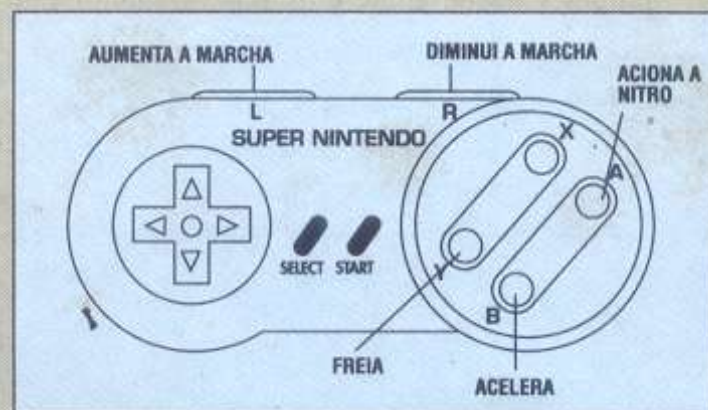
Feras na pista

Senna, Prost , Mansell e outros são os seus adversários, mas aparecem com nomes disfarçados: Ayrton Set, Proteus etc. Você precisa ficar craque para derrotar esses feras. E só há um jeito: conhecer bem as pistas para saber os melhores pontos de ultrapassagem. Uma dica geral é tentar dar o bote na entrada das curvas. A resistência tende a ser menor.

F-1 Roc é uma grande diversão. Você pode salvar seus resultados e, por exemplo, disputar um campeonato em dois ou três dias. Seja esperto e guarde na memória apenas seus melhores resultados. E candidate-se ao título de melhor piloto da temporada. Como em *Super Monaco*, você só se sagra campeão de verdade se vencer oito temporadas seguidas. Boa sorte!!!

Fique esperto na hora da largada. Um pequeno deslize e você é deixado para trás. Pise fundo e faça os seus adversários comerem poeira. Sacanagem!

Chegou a hora da verdade. Não adianta nada ser fera na pista se o carro não corresponder. Equipe sua máquina com todo carinho. Que tal o V12 da Honda?

Uma boa corrida rende pódio. Se você ganhar, além de embolsar 7.000, ouvirá o hino nacional e terá confetes. Vale a pena se esforçar!

Que tal uma manha no GP da França? Na curva que é indicada na parte inferior do mapa da corrida, corte caminho pela grama. Você ganha tempo e leva a taça

Depois de seu lançamento, no começo deste ano, a bazuca Laser Scope ficou meio encostada por falta de novos jogos. Ainda bem que a Nintendo lembrou da galera que curte este acessório e lançou um novo cartucho para treinar a pontaria: Battle Clash, um duelo cara a cara com robôs e transformers. Os alvos não páram de se mexer e ainda atiram bastante contra você. Mas a incrível precisão da Laser Scope garante boas chances contra os inimigos. O game é puro movimento e tem cenários bonitos. Tire o pó da sua bazuca, pois o tiroteio vai começar.

O medidor na parte central / inferior da tela indica o nível de carga da arma. Para dar tiros mais poderosos, espere a carga ficar a 100%

O ÚLTIMO INIMIGO É THANATOS E TEM 3 FASES DE ATAQUE. PARA DERROTÁ-LO, ACUMULE MUNIÇÕES FORTES E ATIRE EM TUDO QUE SE ABRE

Arsenal variado

Além do tiro normal da bazuca, que é ilimitado, você pode contar com projéteis especiais. Quando estas munições estiverem disponíveis, você poderá ver o símbolo delas no marcador de baixo, bem no meio da tela. Para selecioná-las, use o botão cursor – aquele que fica no cabo de apoio da bazuca. A munição escolhida fica com sua figurinha iluminada e aí é só apertar o botão de tiro normal para usá-la.

BATTLE CLASH / Nintendo (Requer uso da Laser Scope)			
Tiro		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

BOMBA
Você ganhará uma a cada round. Causa sérios danos

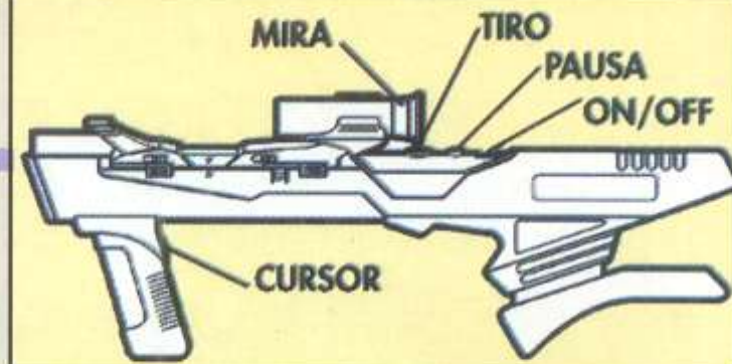
LASER
A vantagem deste tiro é que ele "acha" o ponto fraco do inimigo

V SYSTEM
Além de oferecer proteção, este sistema aumenta o power e a velocidade temporariamente

PLASMA
Tiro poderosíssimo. Para usá-lo, a carga da arma tem de estar 100% cheia

ESCUDO
Ele protege você dos tiros inimigos durante algum tempo

CURSOR
Faz surgir uma mira auxiliar na tela, que você movimenta com o botão Cursor. Aparece em poucos estágios

PARA UM JOGO MAIS DIFÍCIL, PEGUE O JOYSTICK 1 E PRESSIONE R + L NA TELA DE APRESENTAÇÃO. VOCÊ VAI VER O QUE É BOM PRA TOSSE

ESTES SÃO SEUS INIMIGOS

GARAM
Este monstrengo corre de lado na tela a 135 km/h. Seus pontos fracos são cabeça e ombros

SCARAB
O excêntrico robô egípcio é lento - atinge apenas 90 km/h. Primeiro, acerte os olhos dele, partindo em seguida para o compartimento que se abre na barriga. Seu último alvo são as mãos, quando se cruzam sobre o peito

LORCA
Ágil e magricela, Lorca não pára quieto um segundo. Desloca-se de lado a 125 km/h. Atinja braços, pernas e cabeça na ordem que quiser

IVAN
Esta geringonça anda a apenas 20 km/h, mas é muito resistente. Comece detonando os canhõezinhos de cima. Quando as portas do meio se abrirem, atire até reduzir Ivan à metade. Quando ele ficar nanico, acerte seu miolo

ARTEMIS
Você deve acertar esta criatura em plena queda livre, a 125 km/h. Acerte a cabeça e, quando Artemis virar de cabeça para baixo, mire no centro do corpo

SCHNEIDER
Correndo para o lado a 125 km/h, Schneider é um tanto bobalhão. Mande tiros certeiros bem no meio da idéia dele

VALIUS
Ao topar com este robô a coisa engrossa. Você vai se sentir sobre uma esteira rolante, tentando acertar um alvo em movimento a 110 km/h. Acerte a cabeça e use seu escudo

BARON
Extremamente rápido (155 km/h), Baron tem um escudo para se protejer. Primeiro ,destrua a arma dele. Baron vai ficar furioso, jogará fora o escudo e você ficará à vontade para acertar a cabeça

Neste capítulo você vai sacar como e onde apanhar os itens Bombos, flauta, o quarto pote, como fortalecer sua espada e, de quebra, conhecerá alguns lances de mais dois castelos.

Bombos

Para safar-se dos perigos que a gente mostra neste capítulo, é preciso pegar o medalhão Bombos, que provoca explosões e labaredas. Em Dark World, vá pela metade inferior do reino (a parte do deserto) até o final dele, do lado esquerdo. Você vai chegar num morrinho onde não dá pra subir. Sem sair do lugar, use o espelho para viajar a Light World. Você vai aparecer no alto de um morrinho onde há uma placa cheia de códigos. Use o livro para decifrá-los e você apanhará o Bombos.

Ice Lake

Uma das maiores dificuldades deste castelo é o chão de gelo, que faz você escorregar pacas em várias fases. Os inimigos mais rápidos e perigosos são vulneráveis ao fogo. Use o Ice Rod ou o medalhão Bombos para detoná-los. Puxe as línguas das estátuas e você poderá abrir passagens.

Kholdstare - O chefe de Ice Lake está preso num enorme bloco de gelo. Use o Fire Rod para derretê-lo. Quando o chefe sair, na forma de três olhos cercados de neblina, use a espada para atingi-lo.

Escudo vermelho - No bauzão do Ice Castle (piso B1) você achará uma roupa azul chamada Blue Mail. Ao sair do castelo, derrotando o chefe, uma daquelas criaturas que roubam escudos vai aparecer. Deixe-a levar seu escudo, pois em seguida ela lhe dará um outro, vermelho e muito mais forte.

Fortalecimento da espada

Antes de partir para o próximo castelo, você tem de fortalecer o poder de sua espada. A primeira providência é encontrar um sapo em Village of Outcasts. Ele fica atrás do arvoredo do lado oposto da vila. Encoste no sapo e ele o seguirá. Vá para a casinha dos ferreiros (blacksmiths) e entre nela junto com o bichinho. Em seguida saia, e o sapo terá se transformado num baú. Automaticamente, seu personagem carregará o baú a todo lugar.

Pote e espada - Viaje para Light World e procure o mudinho que fica na entrada do deserto. Ele lhe dará o quarto e último pote para guardar poções. Em seguida, vá até a casa do ferreiro de Light World e você encontrará um novo personagem lá. Ele trocará sua espada por uma ainda mais forte.

Pegando a flauta

A flauta é um item de grande utilidade no vaivém entre Light World e Dark World. Ela serve para chamar um pássaro que pode levar você a vários lugar de Light World, dispensando longas caminhadas. Para pegá-la, entre na floresta de Dark World onde você encontrará uma raposa. Ela lhe dará uma pá.

Sem sair do local, viaje para Light World e cave no local mostrado pela foto. A flauta está ali, enterrada. Depois vá para a vila de Kakariko e procure a pracinha com um pato e os quatro pontos cardeais. De frente para o pato, use a flauta. O pássaro aparecerá pela primeira vez.

Misery Mire

Para entrar neste castelo você tem de usar o medalhão Ether, conforme mostra o símbolo da entrada. O local é enorme. Procure pela Big Key e o bauzão no piso B1. No mesmo piso você vai encontrar uns olhos que atiram raios. Não tente enfrentá-los: passe correndo que é mais seguro.

Vitreous - O chefão de Misery Mires é outro olhão, acompanhado de uma gangue de olhos pequenos. Elimine um por um dos olhinhos, deixando o grandão para o final. Mas fique ligado: quando ele piscar, saia fora pois aí vem raio. Se você estiver com a espada fortalecida, vai ganhar dele na moral.

SUPER BOWLING

Jogo perfeito - que tal conseguir strike em todas as jogadas? Isso significa fazer apenas 300 pontos e a galera não vai nem acreditar. A manha é escolher o jogador mulato, que atira com a direita e dar uma bola 16 pra ele. Selecione o nível normal e pegue uma pista com cera ou meia cera. Assim que o jogador pintar na pista, coloque-o bem para o lado direito. Dê três toquinhos com o botão L. Arremesse com o máximo de força e de efeito para o lado esquerdo. É strike na certa.

KABLOOEY

Passwords - que tal dar uma espiadinha em fases avançadas do jogo? Anote estas aqui:
Fase 20 - GBTF
Fase 30 - TJMG
Fase 40 - ZJNC
Fase 50 - WJND
Fase 60 - TYPF

Fantástico, detonante, animal. Nenhum adjetivo é suficiente para descrever Sonic 2 para Mega. Mais rápido que um furacão, mais esperto que uma raposa, mais simpático que o seu cãozinho de estimação. Tudo é superlativo neste game. As fases são longas, bonitas e difíceis. Os inimigos pipocam em todos os cantos da tela. Sonic 2 é um desbunde total: um arraso visual e sonoro do primeiro ao último segundo. Nota 10 com louvor.

O porco-espinho mais famoso do planeta tem a companhia constante de Tails, uma simpática raposa de dois rabos. Aliás, Tails ganhou carteira de identidade: ela responde pelo pomposo nome de Miles Prower. Ela não desgruda dos pés de Sonic um segundo sequer. É o famoso chiclete!!! Gruda e não solta mais.

Inacreditável!!!

Sonic 2 é uma aventura de tirar o fôlego de qualquer um. Suas mais de vinte fases são longas, com scrolls verticais e horizontais. Os loopings voltaram enormes e em maior número. Tem até um looping duplo no qual você tem de voar baixo para não despencar.

Gráficos lindos e superdetalhados, música forte e variada (com direito a uma orquestra na fase final) e dificuldade crescente. Só isso já basta para tornar qualquer game um estouro. Mas Sonic 2 é tão bom que chega a ser inacreditável. E o melhor: Robotnik foge no final. Para bom entendedor meia palavra basta. Sonic 3 vem aí...

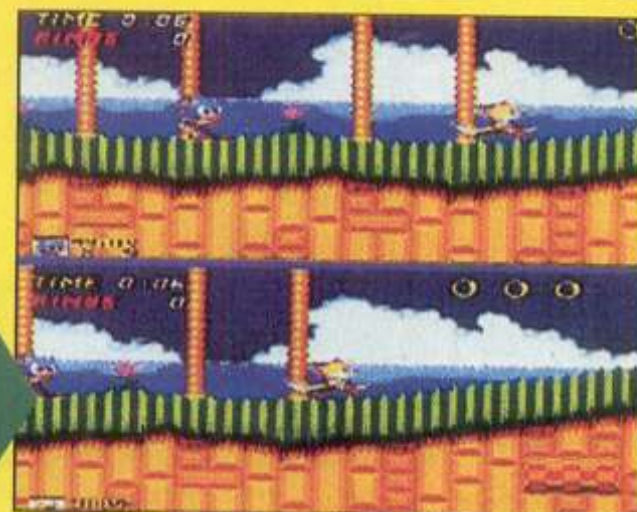
Robotnik, o gênio do mal

ROBOTNIK

Robotnik voltou muito mais diabólico. Ele seqüestrou todos os animais amigos de Sonic que viviam em paz em South Island (Ilha do Sul). Seu plano mirabolante é construir o "Ovo da Morte" (Death Egg, em inglês) com os pobres animaizinhos.

Robotnik quer dominar o mundo. Mas ninguém pode com Sonic. Você deve conduzir o furacão azul para impedir que os planos de Robotnik se concretizem. As adversidades são várias, mas se você é fera pode tirar de letra...

Sonic 2 pode ser debulhado de três formas diferentes: com um jogador, dois jogadores cooperando ou dois competindo. Jogando sozinho, Tails às vezes mostra o mapa da mina. Fique atento aos passos da raposa!

Quem disse que não dá para competir com um amigo? A tela fica dividida bem no meio. Um é Sonic e outro é Tails. Vence quem completar a fase primeiro

O mecanismo do game é basicamente o mesmo da primeira versão. Cem argolas dão uma vida extra. Se você dançar, perde primeiro as argolas. Depois perde a própria vida. Tenha sempre pelo menos uma argola como proteção

Em busca das esmeraldas

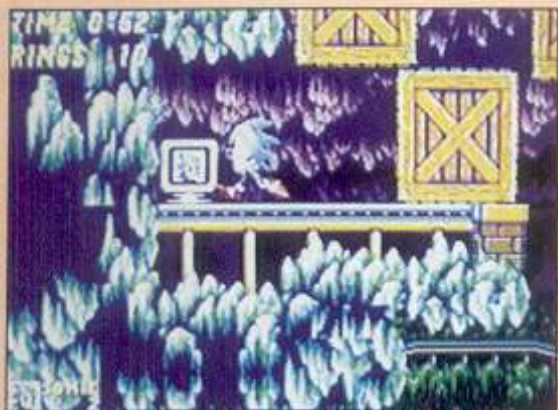
· Sonic 2 tem dois finais diferentes. O primeiro é mais simples: você chega a ele se não pegar as sete esmeraldas. Agora, se você conseguir todas as sete preciosidades, o final será mais bonito e difícil. Confira como pegar as esmeraldas:

Um túnel muito louco e com cores chocantes. Você precisa pegar cem argolas para ganhar uma esmeralda

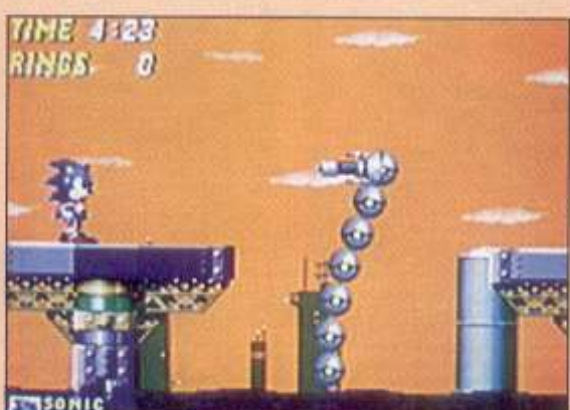
O marcador de tela é uma mão na roda. Se ele brilhar quando você passar nele, fique atento e não fuja. É o caminho para as esmeraldas

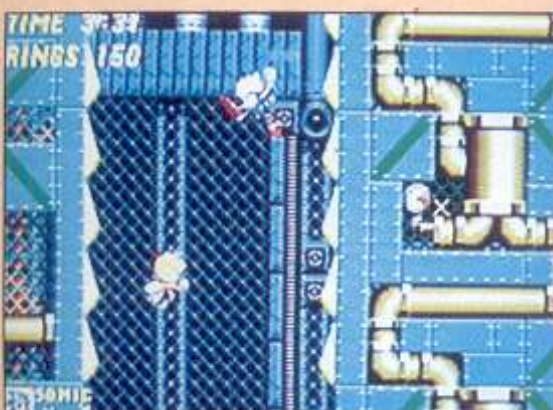
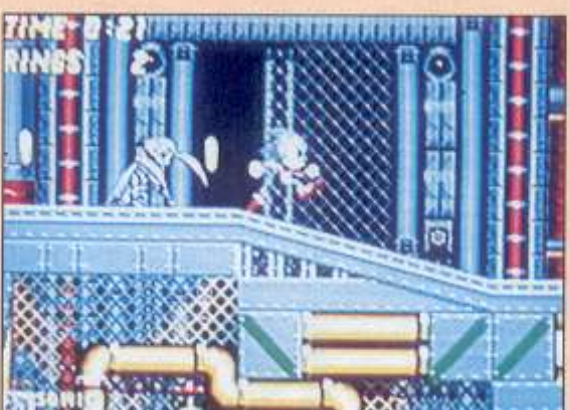
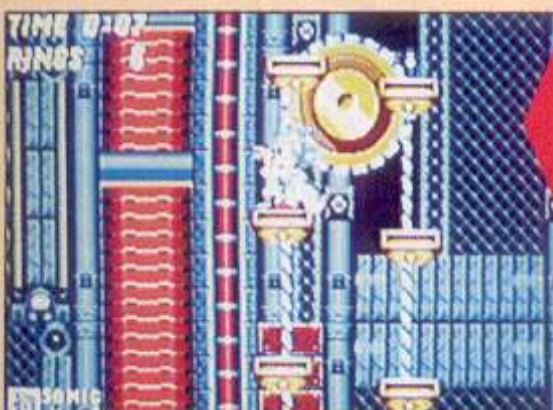
Se você for bem-sucedido, uma linda esmeralda aparecerá no final do túnel. Ah, Tails pode ser bem útil. Ela fica atrás de você, pegando as rebarbas.

Ataque o vagalume quando sua luz estiver apagada. Senão o derrotado será você

A fase inteira funciona na base de alavancas (como os cipós). Sempre que não achar uma saída, procure algum ponto suspeito. Com certeza achará uma alavanca para solucionar o mistério e continuar na boa

A primeira série de caixotes leva a uma vida extra. Desça com cuidado para não ser esmagado

Acerte o foguete de Robotnik só quando as turbinas estiverem voltadas para baixo. Proteja-se das pedras que caem toda hora

O chefe comparece num submarino inocente. Fique aguardando nas plataformas e dê o bote. Parece fácil?

Mas não é! Ele se transforma numa enguia que dispara tiros e jatos d'água. A água é capaz de acabar com você. Fuja!!!

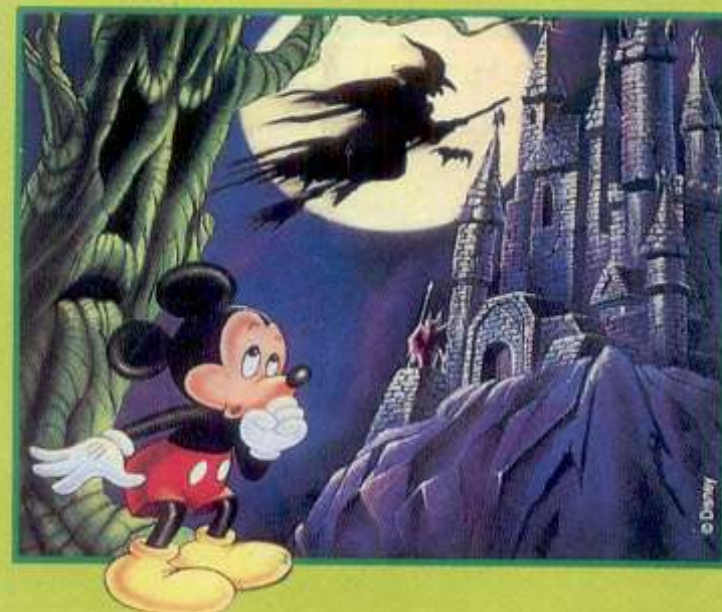
Quando você entra nos balões verdes, o seu senso de orientação vai para o espaço, literalmente. Tudo acontece tão rápido que dá até pra ficar zonzo. Demais!

Essas borrachas amarelas são muito loucas. Você se espatifa com tudo nelas para subir feito louco. Curta este barato

O grilo mutante joga suas garras mortais quando você menos espera. Acerte-o antes que ele acabe com seu esforço

Um complexo jogo de roldanas é o único jeito de você se livrar do fundo do poço. Aguarde o momento exato de passar de uma roldana para outra. Timing é vital!!!

Essa fase surpreende pela profundidade do scroll. Caia uma vez para sacar. É uma loucura!!!

PRINCIPAIS ITENS

SAPATOS - deixam Sonic mais rápido
ESCUDO - dura apenas um erro. Protege suas preciosas argolas
INVENCIBILIDADE - dura pouco, mas é o melhor dos presentes
DEZ ARGOLAS - dez é melhor que uma, você não acha?

As hélices que aparecem bem no comecinho da fase fazem Sonic flutuar. A sensação é incrível. Parece que só atrapalham. Mas elas podem até salvá-lo

O cavalo marinho voador pode acertar você várias vezes. Fique bem longe dele para se salvar

COM SONIC PARADO, COLOQUE O DIRECIONAL PARA BAIXO E APERTE A VÁRIAS VEZES. SOLTE E ELE VIRA BALA

Sky Chase

Não desista. Você está quase no final. Mas para ter a honra de enfrentar Robotnik, você precisa passear nas alturas num avião pilotado por Tails. Quer mais?

Quem disse que tartaruga não voa? Aqui elas funcionam como plataformas. Saque só o nome do avião: Sonic. Que convencido!!!

Ataque seus inimigos por baixo. É o único jeito de acabar com eles. Abasteça com o maior número de argolas que conseguir

Death Egg

A mirabolante imaginação de Robotnik foi capaz de criar um clone de Sonic para acabar com você. Totalmente robô, o Sonic de mentira tem todas as qualidades do seu personagem. E algumas surpresas...

Sonic, o vilão, se transforma em uma mortal estrela pontiaguda. Fuja dela para não ser reduzido a pó em instantes

Só há uma maneira de acabar com o clone sacana de Sonic. Acerte a parte lisa da sua cabeça e fuja. Demora bastante, mas funciona. Boa sorte!!!

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

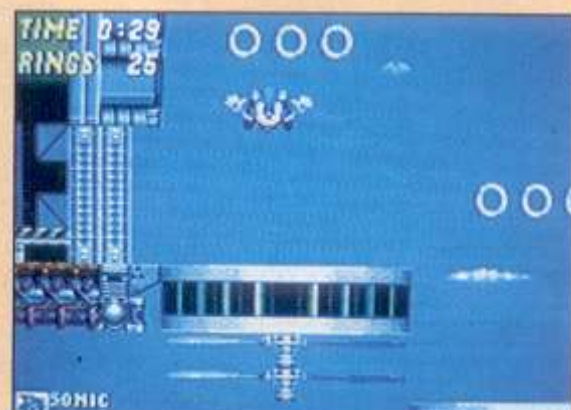
SONIC THE HEDGEHOG 2 / Sega			
Ação		1 ou 2 jogadores	
8 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Chegou a hora de enfrentar o temido vilão pela última vez. Robotnik está irado, louco para destruir o porco-espinho. Será uma árdua batalha. Daqui a quinze dias na sua Ação Games. Boa diversão

A música dessa fase é chocante. Grandiosa e potente

Wing Fortress

O espaço parece ser pequeno para Sonic. Ele anda nas alturas como quem passeia calmamente no parque. A fase toda está centrada em um enorme avião turbinado.

Entre o céu e o inferno... fique bem agarradinho para não acabar no fogo das aquecidas turbinas do superavião

Sonic não está nadando. Ele apenas flutua em cima de uma hélice. Pirante!

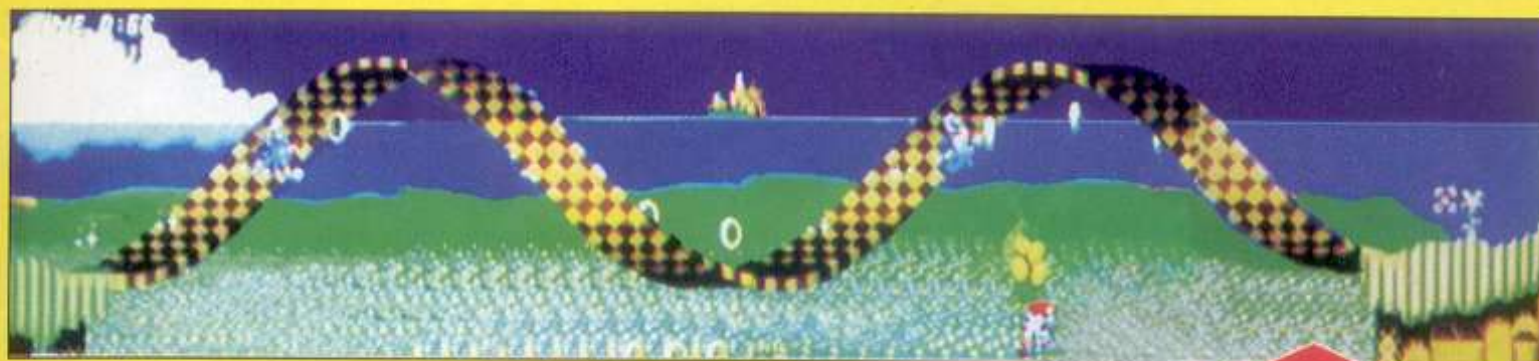
Escale as turbinas do canto esquerdo da tela. Lá em cima você achará uma vida

AS MIL FACES DAS FASES

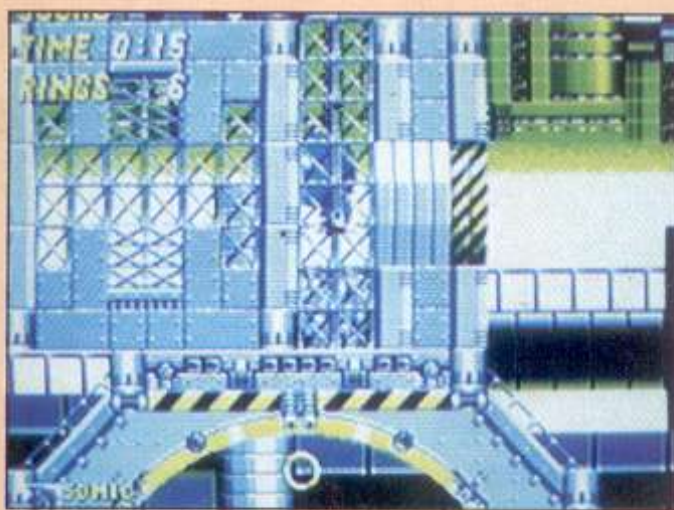
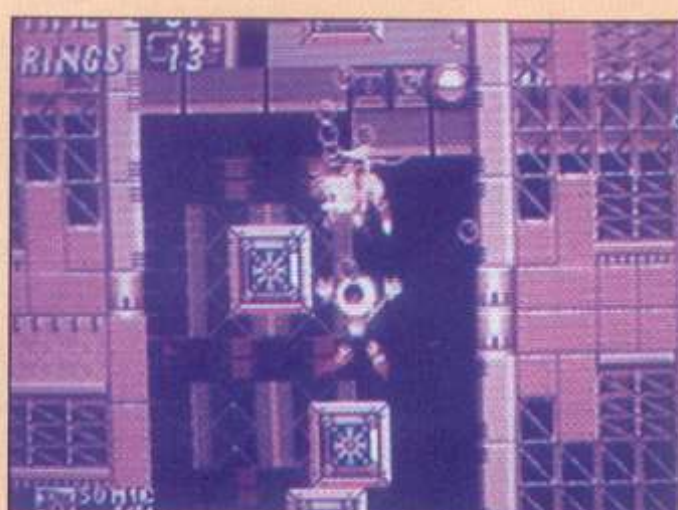
Emerald Hill

A ação começa em plena floresta de Sonic e seus amigos. Cachoeiras entre pontes e alguns poucos inimigos dão o tom da fase. O nível de dificuldade é baixo. Mas não se iluda: é só o aperitivo...

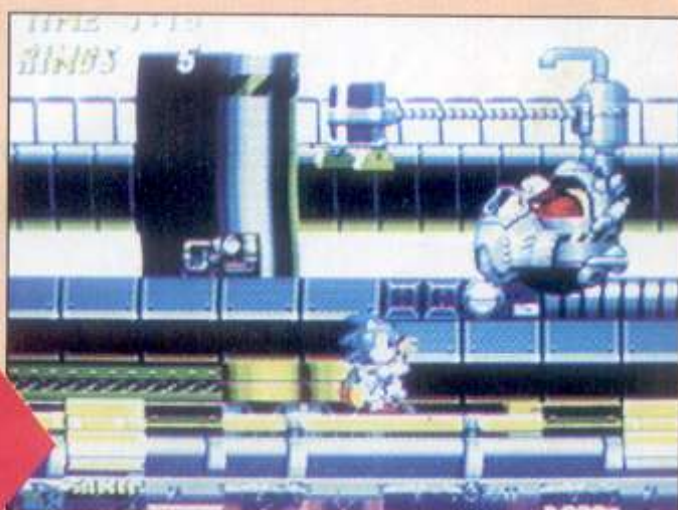
Colete o máximo de argolas que puder e fique ligado no marcador de tela. Se pintarem estrelinhas, pule nelas para tentar pegar sua primeira esmeralda

Esse looping é de tirar o fôlego. Pise fundo e mande ver. Só dá pra passar voando. Vá sem medo. É detonante!!!

A primeira armadilha de Robotnik chega a bordo deste trator esquisito. Pule em cima dele para acabar com a festa. Cuidado com suas arrancadas fulminantes

Chemical Plant

Sonic passeia no meio das pesadas máquinas da indústria. Cenário mais urbano impossível. A atmosfera é futurista, com cores fortes e contrastantes.

Olha a pegadinha! Uma vida escondida bem no meio da estrutura metálica. Não deixe de pegá-la. Você precisará dela

Se você não completar a fase rapidinho, a água subirá. Saque só a cara de desespero do Sonic ao morrer afogado

O chão tem lajes soltas em diversas partes da fase. Fique esperto para não virar história

Robotnik resolveu jogar ácido bem na cara de Sonic. Fique longe do terrível líqüido azul. Ah, o chão vira em alguns lugares. Cuidado redobrado, OK?

Aquatic Ruin

Bicho que é bicho gosta de natureza. E de preferência com muita água por perto. Ruínas de civilizações pré-colombianas dão um toque histórico à aventura. Aproveite a aparente paz para pegar muitas argolas.

Robotnik não está pra brincadeira! Dê uma olhada no tamanho do porrete dele. Fique em cima da coluna esperando o chefe. Pule na sua cabeça. Desça e suba nas flechas para voltar a acertá-lo

Casino Night

Essa é a fase mais criativa do game. O cenário é um cassino, com pinball e caça-níqueis. A grande sacada é que Sonic, ou seja você, é a bola. Uma partida de pinball em que você controla a bolinha e os flippers. Loucura? Não, apenas Sonic 2. É mole?

Os flippers vermelhos são automáticos. Você controla apenas os verdes. Jogue Sonic onde quiser. Ganhe muitos pontos

Acerte Robotnik por cima. Use os flippers para subir com tudo e voltar bem na cabeça dele. Não fique marcando lá embaixo: o chefe joga bombas mortais!!!

Hill Top

Nada melhor do que férias na montanha: teleférico, várias árvores e muita sombra e água fresca. Nem pense que a fase é fácil. É nos subterrâneos que a coisa pega fogo. Invencibilidade é indispensável aqui.

Há vários teleféricos na fase. Não tente saltar antes do tempo nem ficar em cima dele depois do percurso. Você cai num desfiladeiro sem fim. E bau-bau!

A Sega acordou!!!

O enorme sucesso de vendas do Super NES aliado ao estouro de Street Fighter 2 mexeu com a Sega. A venda de consoles do 16 bits da Nintendo deixou o bom e velho Mega Drive comendo poeira em pleno asfalto! Nos States e principalmente no Japão. A Sega partiu para o "vai ou racha".

Já dá para afirmar sem medo que vai. E muito bem. Primeiro foi o maciço investimento em jogos para CD. Depois, veio Streets of Rage 2, detonante. Agora Sonic 2, que estrapola. A Sega provou que disputa pra valer o título de melhor softhouse do mundo, junto com Capcom e Electronic Arts.

Puxão de orelha

A equipe que desenvolveu Sonic 2 deve ter levado uma senhora bronca, quando o E-Prom do game foi rejeitado pelos consultores e pelos executivos da empresa. Eles resolveram adiar o lançamento pra melhorar o game. E o puxão de orelha funcionou muito bem.

Sonic 2 tem uma definição de gráficos muito superior a qualquer outro game para Mega. As cores são vivas e vibrantes e o contraste é absolutamente perfeito. Não há espaço para empastelamento (nome dado à confusão de tonalidades na tela). Mal dá para perceber que o Mega pode utilizar 512 cores, contra as mais de 36.000 do Super NES. Tem até um laranja pra lá de cheguei no meio do jogo. Uma verdadeira obra de arte.

A raposinha é uma grande sacada da Sega, que estava devendo um companheiro para Sonic, como o Luigi é para Super Mario. Com uma vantagem: ela é uma graça.

Robotnik se transformou em uma mistura de submarino com lançador de fogo. Pule em cima dele, mas tome cuidado para não cair na lava. Desvie de seus ataques

Esta gangorra não é tão amigável quanto parece. Um verdadeiro guarda a protege. Pule em uma das pontas e jogue a criatura para cima. Corra rapidamente para a outra ponta e suba com o impulso

Atravesse o túnel quadriculado com tudo. Do outro lado, bem em cima, há uma vida esperando por você. Voe o mais alto que puder, senão a vida continuará por lá...

Os programadores erraram? Esse looping está incompleto? Nada disso. Faça o looping com tudo e caia no quadriculado azul escuro. Esta passagem secreta leva a grandes e perigos subterrâneos

Não fique marcando nas plataformas. A lava está louquinha pra acabar com você. Suba pela plataforma da esquerda. A saída do labirinto fica à direita, lá em cima

Mystic Cave

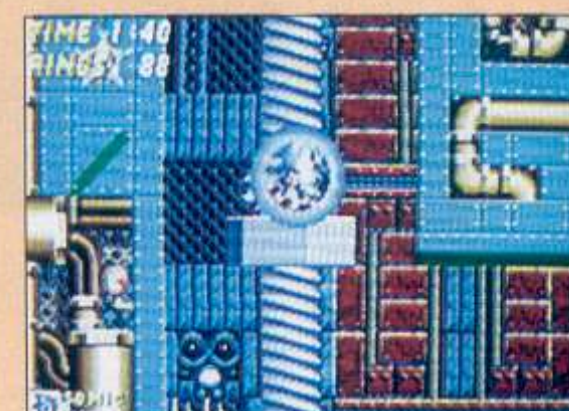
Chegou a hora do lado místico da aventura. O teto da caverna é roxo e contrasta com os tons esverdeados do resto do cenário. Preste atenção na música. A melodia adocicada fica perfeita com os belos efeitos sonoros.

Dê uma de Tarzã. Agarre os cipós para abrir espaço entre pontes e descobrir surpresas mil. A fase toda é assim

Oil Ocean

O oriente, sempre enigmático, também marca presença no game. O cenário é de plataformas de petróleo na Arábia Saudita. A música árabe não engana. Muito menos o traiçoeiro mar de óleo...

Metropolis

Os prédios da cidade grande impressionam. Nesta fase os cenários são mais futuristas ainda. Máquinas e mais máquinas fazem companhia a plataformas diferentes e elevadores com roscas metálicas. Chocante!!!

Você controla a rosca metálica com o Direcional. Para a esquerda ela desce e para a direita sobe. Cuidado para não se esmagar. O escudo protetor ajuda

Joystick de ultima geração com funções multiplas para Super NES

* Cabo de 3 .5 m
* Auto/ Turbo/ Slow independentes

* Botão anti-derrapante com chapa de aço solida.
* Design futuristico persuasivo

SELECT BUTTON: Seleciona o
go

AUTO: O power auto fire
ermite até 12 disparos por
gundo automaticamente, sem
necessidade de precionar os
otões de tiro.

CABLE: Cabo extra longo de
5 m para facilitar a mobilidade
o instrumento

STICK: "Comando" de 3" com
anivela bem dimensionada,
ermite 8 direções de controle

SLOW MOTION SWITCH: Para
uações intenças o interrupitor
e baixa movimentação
conomiza a vida útil do
parelho.

6 STAR BUTTON: Para inicio e pausa do jogo.

7 NORMAL: Para velocidade normal de disparo.

8 TURBO: Para manutenção e repetição do poder de disparo.

9 FIRE BUTTONS: A, B, X, Y, L & R Botões côncavos de estrutura anatômica.

STEALTH Tem uma estrutura anatomica e características inovadoras unicas para jogar MACH 5

Brinquedos Laura

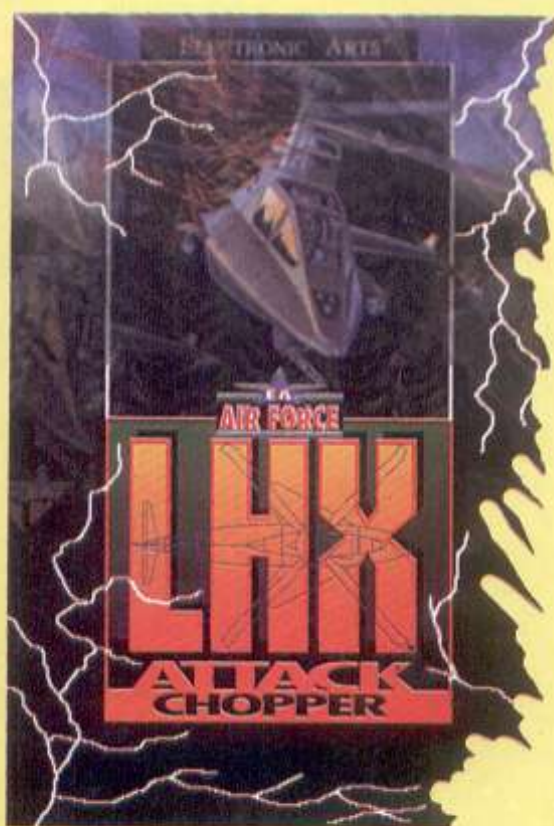
mpleta linha de Super NES e MEGA DRIVE

lefones: Shopping Morumbi: (011) 535-5261
531-7293

opping Paulista: (011) 251-2818
289-1058

epósito: Tel. e Fax: (011) 578-3338

-Conheça nossa nova loja de Robby Modelismo

Shopping Morumbi - Av. Roque Petroni Junior, 1.089
P/ Lazer - Loja 26-A - Tel.: (011) 542-1226

A Electronic Arts (EA) é, juntamente com a Capcom, a softhouse mais respeitada do planeta. Seus games são o supra-sumo da produção para Mega. Na galeria dos games de esporte, a EA é responsável por clássicos como NHL Hockey *e seu sucessor* NHLPA Hockey, Lakers vs. Celtic *e outros petardos. Simuladores também são tratados com seriedade pela EA. Basta dizer que* Desert Strike *fez tanto sucesso que já está saindo para Super NES. Isso sem falar em* F 22... *A Eletronic Arts simula de verdade.*

LHX ATTACK CHOPPER
Eletronic Arts
Simulador — 1 ou 2 jogadores — 8 Mega
GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

Duas máquinas, dois jogadores

Você pode escolher entre dois helicópteros para a missão: o LHX e o Apache. LHX quer dizer Light Helicopter Experimental, isto é, um helicóptero experimental leve. Ele pesa apenas 3500 quilos, contra 6500 quilos do Apache. Em compensação, o Apache tem maior velocidade final: 365 contra 330 quilômetros por hora.

A grande sacada de *LHX Attack Chopper* é poder voar com dois jogadores. O joystick 1 controla o helicóptero e o joystick 2 funciona como co-piloto, cuidando da artilharia e até do campo de visão dos jogadores. É o maior barato encarar uma partida a dois. Afinal, duas cabeças costumam pensar melhor que uma.

LHX Attack Chopper é excelente, mas superdifícil. O controle do helicóptero é complicado: são tantos comandos que você pode se perder totalmente no meio da operação. A grande dica é voar bastante para dominar os controles e depois arrasar com os pobres libaneses...

O mapa indica o que interessa: aviões pretos mostram os aeroportos inimigos

Fique atento ao posicionamento de seu helicóptero. Quando o alvo maior aparecer, mande bala nele!!!

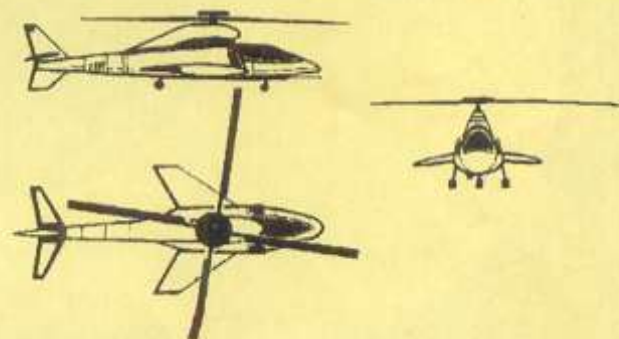
Guerra é guerra

Os americanos costumam dizer que são pacifistas e só entram em guerra para garantir a democracia. A história de *LHX* não é diferente, apesar de não ser uma guerra de verdade. Apenas uma "hipótese", como diz o manual do game. Seja como for, *LHX* é um ótimo simulador de guerra...

A ação se passa na Líbia. O governo libanês resolveu atacar fortificações militares americanas instaladas nas imediações de seu território. Chegaram a criar táticas de guerra perfeitamente sacanas para detonar os soldados dos States. Sua missão é acabar com a festa libanesa. E garantir a glória ianque.

LHX

LHX	
Tripulação	1
Comprimento	15,23 m
Altura	3,77 m
Peso	3550 kg
Velocidade máxima	330 km/h
Autonomia de vôo	1425 km

MCDONNELL DOUGLAS AH-64A APACHE

MCDONNELL DOUGLAS AH-64A APACHE	
Tripulação	2
Comprimento	14 m
Altura	5,5 m
Peso	6500 kg
Velocidade máxima	365 km/h
Autonomia de vôo	689 km

PASSWORDS

A PASSWORD EM LHX É PERSONALIZADA E FUNCIONA COMO MEMÓRIA. OU SEJA: O COMPUTADOR FORNECE UM CÓDIGO PARA CADA JOGADOR. AO JOGAR NOVAMENTE, BASTA DIGITAR A PASSWORD PARA COMEÇAR DO MESMO PONTO EM QUE PAROU

COMANDOS

O CONTROLE DE LHX É SUPERCOMPLEXO. O DIRECIONAL COMANDA BASICAMENTE O VÔO DO HELICÓPTERO. CONFIRA OS PRINCIPAIS CONTROLES.

START - MAPA
START + A - MUDA VISÃO
START + B - PEGA OU DEIXA CAIR SUPRIMENTOS

WONDER DOG

A ascensão do Mega CD no Japão começa a render ótimos games. Depois da frustração de Príncipe da Pérsia e da grande curtição de Cobra Command, Wonder Dog já está disponível para aqueles privilegiados que têm a engenhoca da Sega. É a primeira aventura em grande estilo a sair em disco.

Wonder Dog é um simpático cãozinho que é encontrado por um garoto. O menino leva o cachorro para casa, mas seus pais não o aceitam. O pacato cão se transforma em um supercachorro com poderes mil: nasce Wonder Dog.

ABERTURA DETONANTE

As aberturas repletas de imagens digitalizadas e com bonita animação são marcas registradas dos games em CD. Mas *Wonder Dog* extrapola. Para começar, ele não tem aqueles traços típicos do desenho animado japonês. E vem com uma boa dose de humor. O fato é que a abertura do game encanta. Vale a pena ver e rever a triste história do cãozinho rejeitado que vira super-herói.

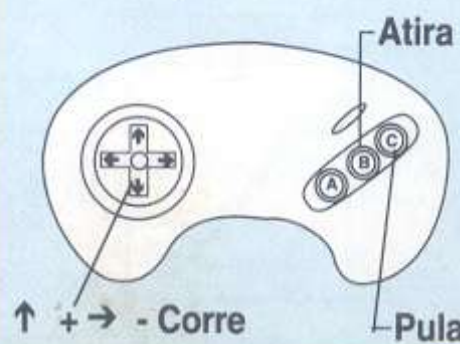
A música é detonante e nem poderia ser diferente. Afinal, a tecnologia do CD proporciona som límpido e cristalino, um verdadeiro show. Mas a melhor parte de *Wonder Dog* é a diversão. O game é tecnicamente perfeito e não cansa. Ou seja: pode virar clássico...

BREVE EM CARTUCHO

A Sega promete o lançamento de *Wonder Dog* em cartucho. É difícil imaginar como compactar o game em apenas 16 Mega sem estragá-lo. Os detalhes dos gráficos são exuberantes: os fundos são tão bem trabalhados que os mais desatentos podem ficar com a impressão de estarem vendo um filme. Isso sem falar no som. Mas daí já é covardia. Em todo caso, a Sega vive provando ser capaz de arquitetar milagres. Só nos resta aguardar e torcer.

Wonder Dog é um game longo e difícil. Mas suas telas estão povoadas com vidas extras e fases de bônus, o que facilita um pouco as coisas. As passwords também ajudam. Se você tiver um amigo que possui um Mega CD, fique no pé dele. E delicie-se com o simpático cão que mostrou que Super-Homem é coisa do passado...

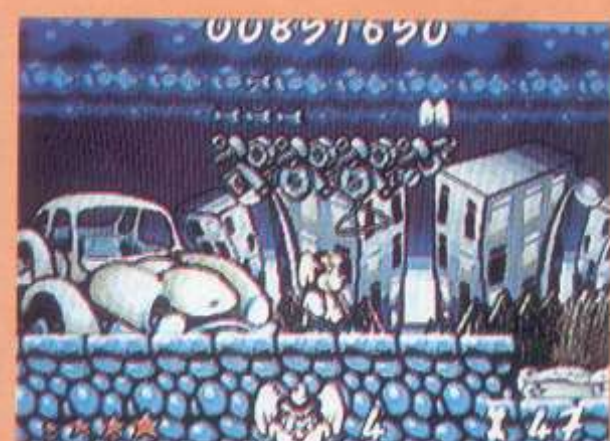
PASSWORDS

Fase	Password
Fase 2	MYSTIC
Fase 3	ANKLES
Fase 4	LEDZEP
Fase 5	REEVES
Fase 6	WOOPIE
Fase 7	PIXIES

O encontro do garoto com o cãozinho provoca uma paixão à primeira vista...

...mas seu pai não gosta muito da história e coloca o cachorro para correr

Ele fica triste, se sentindo abandonado e rejeitado. Mas em vez de chorar...

...resolve agir. Transforma-se em Wonder Dog, o cão mais poderoso do mundo

Vá em cima do esmilóide para descobrir as plataformas invisíveis de cada nível. Elas estão por toda a parte

A asinha é o life de Wonder Dog. Os ossos funcionam como as argolas de Sonic: uma vida a cada cem coletados

Que chefe horrível! Ele é grande mas não chega a assustar. Aliás, os chefões de Wonder Dog não são dos mais difíceis

A lua é de queijo mesmo! Pelo menos no universo da Sega. Acumule ossos, pois esta fase é longa e bem complicada

Curiosidade é a alma do negócio! Há fases subterrâneas escondidas na maioria das telas. Elas são excelentes atalhos para você acabar uma fase rapidinho

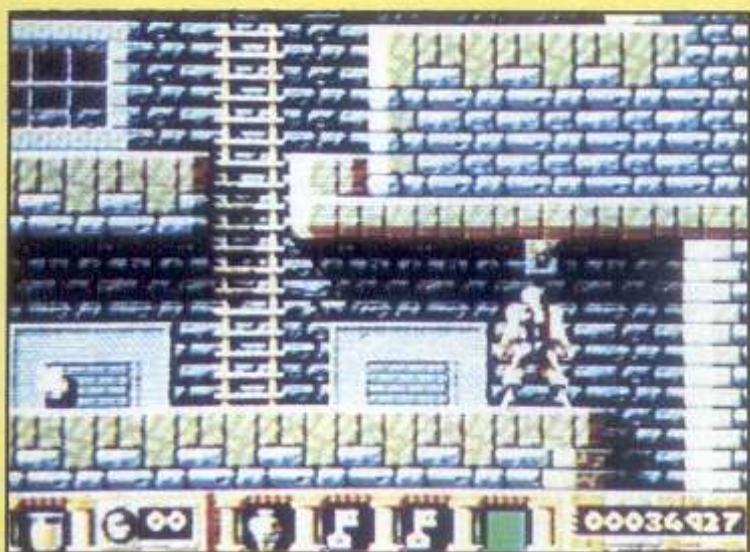
GODS

Se você acha os jogos de estratégia muito parados, vai mudar de opinião depois de ver Gods, um game que mistura raciocínio e ação na dose certa. Você comanda um gladiador romano que recebe o seguinte desafio dos Deuses: libertar uma cidade dominada pelo mal. O local, pra variar, é infestado de criaturas. E que criaturas! Difícil ficar inteiro muito tempo. Agora, o trampo mesmo é abrir a saída de cada fase, acionando alavancas e colecionando chaves – tudo isso na ordem certa. Um errinho bobo e lá vai seu esforço por água abaixo. Não tem moleza: três vidas e nada de Continues. A não ser que você mude de estágio e ganhe uma password.

O JOGO TEM 21 FASES, DIVIDIDAS EM QUATRO ESTÁGIOS. HÁ UM GUARDIÃO NO FINAL DE CADA ESTÁGIO

GODS / Mindscape			
Estratégia	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Quebra-cabeça

Cada fase é um verdadeiro quebra-cabeça. Você tem de ficar fuçando todos os cantinhos, experimentar alavancas (coloque ↑ + A), pegar chaves, vasos e uma tonelada de itens. Passagens secretas e fases de bônus não faltam.

Às vezes, você tem de acionar mais de uma alavanca para conseguir um resultado. Sem mexer nesta aqui, no começo da fase 1...

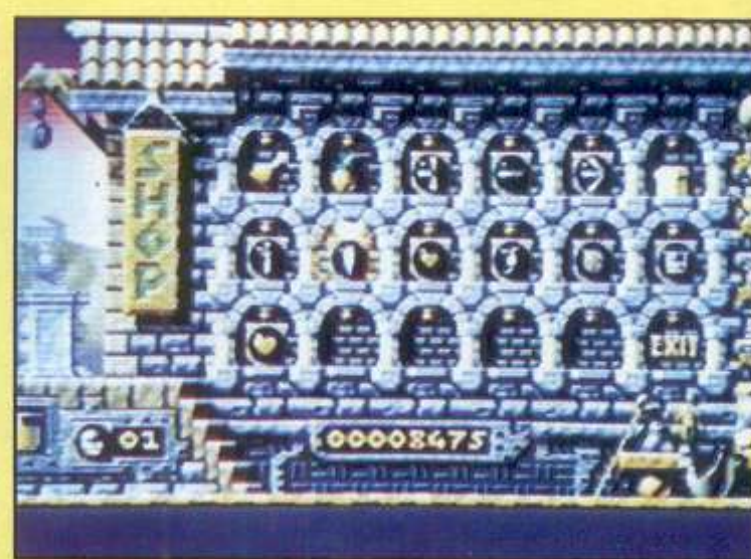
... não dá pra abrir a passagem secreta abaixo desta outra alavanca, na mesma fase. É preciso ter também uma chave

Itens transportáveis

A maioria dos bagulhinhos que você apanha nas fases dá pontos ou recupera energia. Basta passar por cima deles para apanhá-los. Mas as chaves e certas poções têm de ser apanhadas e guardadas no seu inventário (os espacinhos vazios na parte de baixo da tela). Você tem de carregá-los até que chegue a hora de usar.

Para apanhar um vaso ou chave, segure o Direcional para baixo e aperte C duas vezes. Depois, solte os comandos. Para tirar o item do inventário, faça o mesmo

Baús e compras

Ao final de cada segunda fase dos estágios você tem a oportunidade de fazer compras numa loja. Para juntar uma grana é preciso achar os baús do tesouro. Mas fique ligado: os baús só podem ser abertos se você tiver a chave deitada de bronze

Isso não é loja, é supermercado de itens. Faça as escolhas com o Direcional. Aperte A e o jogo lhe diz para que o item serve. Pressione A de novo para comprar

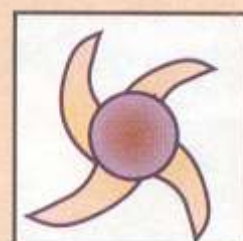
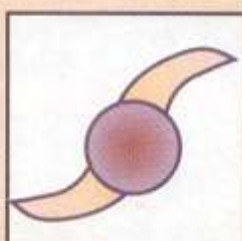
CHAVES

DEITADAS - A dourada serve para sair de uma fase ou estágio. A de bronze abre baús do tesouro. A de aço abre passagens secretas

EM PÉ - A dourada aciona teletransportadores. A de bronze revela salas secretas. A de aço abre portas

PARA FACILITAR SUA VIDA, FAÇA A OPÇÃO HINTS ON NO MENU PRINCIPAL. COM ISSO, O PRÓPRIO JOGO LHE DIRÁ O QUE FAZER DE VEZ EM QUANDO

ARMAS

ADAGA
É a mais fraca

BOLAS DE FOGO
Pode ser usada junto com a adaga ou shurikin, aumentando seu poder de tiro

SHURIKIN
Mais forte que a adaga

LANÇAS
A mais poderosa arma. Causa grandes danos

WHEREIN WORLD IS CARMEN SANDIEGO

Se os seus pais vivem reclamando que videogame aliena, não ensina nada, é perda de tempo, blá, blá, blá, mostre a eles este jogo. A opinião dos velhos pode até mudar. Where in World is Carmen Sandiego *é um jogo lógico e cultural, capaz de agradar até seu professor de geografia. Com ele você vai aprender muita coisa sobre a cultura, costumes, economia e história de diversos países. É o maior jogo cabeça, cara. O lance é investigar misteriosos roubos cometidos em vários lugares do mundo. Você viaja para o local do crime e começa a interrogar as testemunhas para saber para onde o criminoso pode ter ido. Nos depoimentos você colhe dicas sobre o suspeito (cor dos cabelos, por exemplo). Ou ainda sobre a moeda, bandeira, língua ou outra coisa do país onde ele se está. Por aí você já viu, né? Tem de deduzir o país de que se está falando. Mas, felizmente, o jogo vem com um generoso manual e você pode escolher entre quatro línguas: inglês, espanhol, alemão e francês. Demais, não?*

BANCANDO O DETETIVE

Recolha todas as informações que puder. Conclusões apressadas podem levar ao lugar errado. E aí você perde totalmente o rastro do suspeito

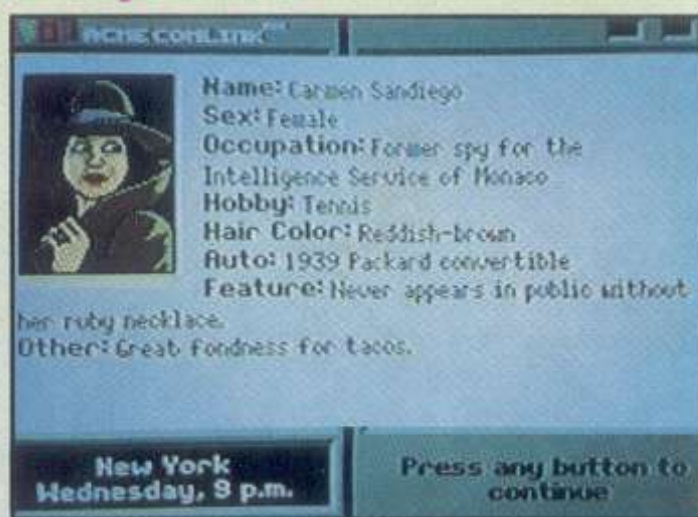
Fique atento às características do suspeito. Não adianta nada ir para o lugar certo e prender o cara errado

Investigação

Chegando a um país, interrogue testemunhas em todos os lugares. Elas lhe darão uma dica sobre como é o suspeito ou onde ele pode estar

Perseguição

Você tem um prazo determinado para pegar o suspeito. Siga as pistas corretamente e o cara estará frito. Esse aí dançou em Sidney, Austrália

Computador

O computador tem as fichas de todos os possíveis criminosos. Procure bater as informações com as fichas para fechar o cerco sobre o suspeito. Essa é própria Carmen

Viagem

Depois dos interrogatórios, você deve escolher um lugar do mundo para viajar com base nas informações que conseguiu

WHERE IN WORLD IS CARMEN SANDIEGO / Electronic Arts			
Estratégia	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

TEAM USA BASKETBALL

Passwords - quem já jogou este game sabe que não é fácil chegar à final. Anote um código para disputar a final com a Itália: primeiro escolha a opção Tournament e vá até Restore. Use o botão A para digitar a password VOT6RBB.
Se você só quiser ver a cerimônia final, sem jogar nenhuma partida, digite V#T6RBK.

DRAGON'S FURY

Fase final - digite esta password para ir direto à última fase deste supergame: 6RENAXUEMW.

TAZ-MANIA

Continues à vontade - na segunda parte da fase da Montanha, ande até o ponto mais alto e pegue uma vida. Daí, vá para a direita para encontrar um monstro de pedra. Pule na cabeça dele para pegar um Continue. Logo depois atrevesse a ponte e mate-se nas bombas. Volte para pegar quantos Continues quiser. Legal, né?

ALISIA DRAGOON

Seleção de fases - esta dica é longa mas quebra um bom galho. Quando a tela Sega aparecer, aperte A no controle 1. Uma segunda tela surgirá, com o nome Game Arts: aperte B no mesmo controle. Logo depois, uma terceira tela: Gainax; aperte C. Mais uma tela surgirá, Mechano Associates: aperte Start. Finalmente, virá a tela de apresentação. Pause o game e pegue o controle 2. Digite as seguintes seqüências para selecionar fases:

Fase 2: C, B
Fase 3: C, B, C
Fase 4: C, A
Fase 5: C, A, C
Fase 6: C, A, B
Fase 7: C, A, B, C
Fase 8: C, Start

A dica é grande e complicada, mas muito legal. Ah, ela funciona com o cartucho japonês.

HOME ALONE 2 / T- HQ			
Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

HOME ALONE 2
LOST IN NEW YORK

Depois da versão para o Super NES, os fãs do Nintendinho também podem entrar na onda de Esqueceram de Mim - parte 2, *um dos filmes de cinema mais assistidos neste verão. O jogo está muito parecido com o do console para 16 bits. Seu objetivo é ajudar Kevin a encontrar a família em plena New York, às vésperas do Natal. Para isso ele precisa escapar dos funcionários e hóspedes do Hotel Plaza, punks, bandidos e outros bichos da agitada NY. Sem falar nos bandidos Harry e Marv, que também estão na jogada.*

ARMAS

	Imobiliza os inimigos
	Elimina o adversário com dois tiros seguidos e rápidos
	Derruba os inimigos de uma vez
	Derruba a maioria dos inimigos

USE O ESCORREGÃO DE JOELHOS PARA LIVRAR-SE DE ALGUNS INIMIGOS. BASTA APERTAR ↓ ENQUANTO CORRE

PROCURE ENFRENTAR OS INIMIGOS MAIS FRACOS COM ESCORREGÕES. AS ARMAS TÊM MUNIÇÃO LIMITADA E VOCÊ PRECISA POUPÁ-LAS

ITENS

Pedaço de pizza - Seis pedaços dão uma vida extra
Biscoitos - Cada 20 biscoitos recuperam uma barrinha de energia
Pirulito - Dá invencibilidade temporária
Loção de barba - Dá pulos mais altos, velocidade extra e invencibilidade temporária
Sino - Transforma pulos em saltos mortais que derrubam inimigos

Fase 1 - Hotel

Reviste todos os quartos do hotel para encontrar itens e armas. Economize munição, enfrentando os hóspedes, empregados e malas com escorregões. Você tem de subir até o 16º andar, usando o elevador. Para chamá-lo, suba no cinzeiro e aperte ↑ insistentemente. Não deixe de visitar o quarto 1424: nele há um sino. Depois de subir até o 16º andar, pegue o elevador de serviço e desça para a cozinha, onde enfrentará o chefe.

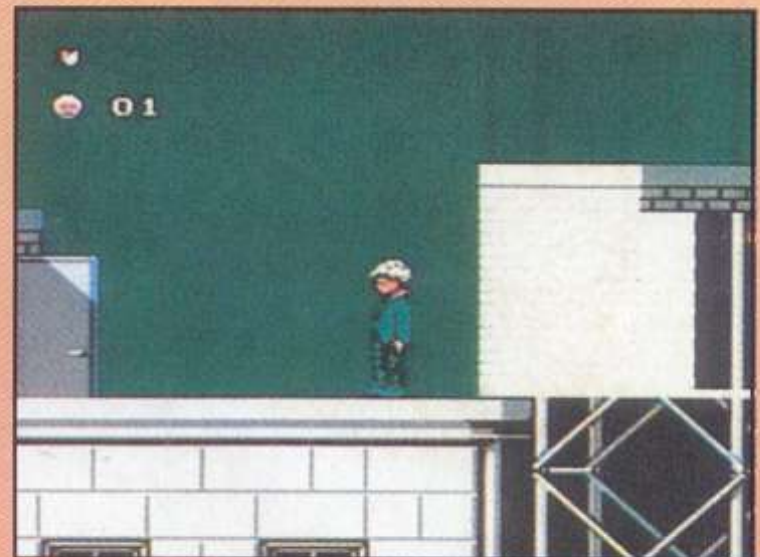
No sofá perto da entrada do hotel, no primeiro andar, você encontra sua primeira arma

Fase 2- Central Park

Ao passar em frente às moitas, use o escorregão de joelhos para evitar surpresas com os ladrões que ficam escondidos. Ratos e cães podem ser eliminados do mesmo modo. Assim que encontrar uma parede cheia de plataformas, você deve subir.

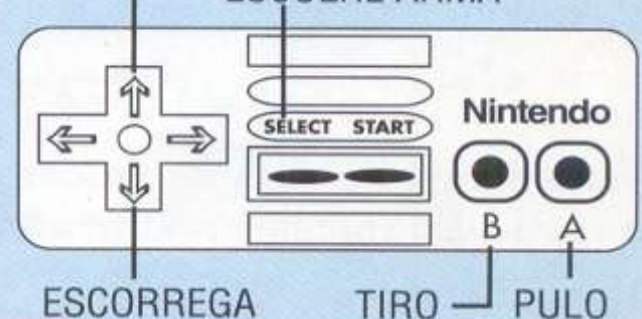
No final da fase, evite ser tocado pelos pombos até que uma pessoa surja e cumprimente você

Fase 3 - Casa do tio

A casa do tio de Kevin tem três andares, muitos buracos e portas trancadas. Caindo pelos buracos, você deve alcançar lugares de difícil acesso e apanhar uma chave que abre a primeira porta. A partir daí, pintam outras chaves e outras portas para abrir. Cuidado: os bandidos Harry e Marv estão atrás de você.

O objetivo da fase é chegar ao teto da casa do tio

Fase 4 - Ruas de NY

A última parada da aventura de Kevin são as violentas e tumultuadas ruas do centro de New York. Muitas surpresas o aguardam. O objetivo é chegar ao Rockfeller Center, um centro empresarial bem no coração da cidade.

Suba na árvore de Natal gigante e chame a mulher dos pombos. O reencontro com a família rola em seguida

O pobre Master Higgins não pode mesmo namorar sossegado. Lá estava ele embaixo do coqueirinho com sua garota quando surge uma bruxa e a leva embora. Ora, só no Nintendinho 8 bits já é a terceira vez que isso acontece! Será que esta bruxa não desiste nunca?

Sempre o mesmo

A Hudson Soft poderia ter variado um pouco nesta terceira versão. Para quem já jogou as anteriores, mudam apenas as fases – agora são 40, divididas em oito mundos. O personagem continua comendo toneladas de frutas para manter sua energia, dando umas voltas de skate e pegando carona nas costas de dinoussauros. É bem verdade que, agora, são cinco criaturas diferentes. Mas, em geral, o jogo traz poucas inovações.

AMIGOS

Dinossauro Verde - Com o botão de tiro, dá o efeito Blanka e derruba tudo no caminho

Dinossauro Azul - Usa sua cauda como arma. Ele não pode nem chegar perto do fogo, mas em compensação não escorrega no gelo

Dinossauro Vermelho - Versátil, este animal solta bolas de fogo pela boca, pode cair num fosso de lava sem se queimar e tem velocidade extra

Elasmossauro - No chão seco, parece uma tartaruga, mas é um torpedo na água. Tenha um sempre de reserva para estágios aquáticos

Pterodonte - Este amigo voador é ideal para facilitar fases cheias de plataformas ou obstáculos

ITENS

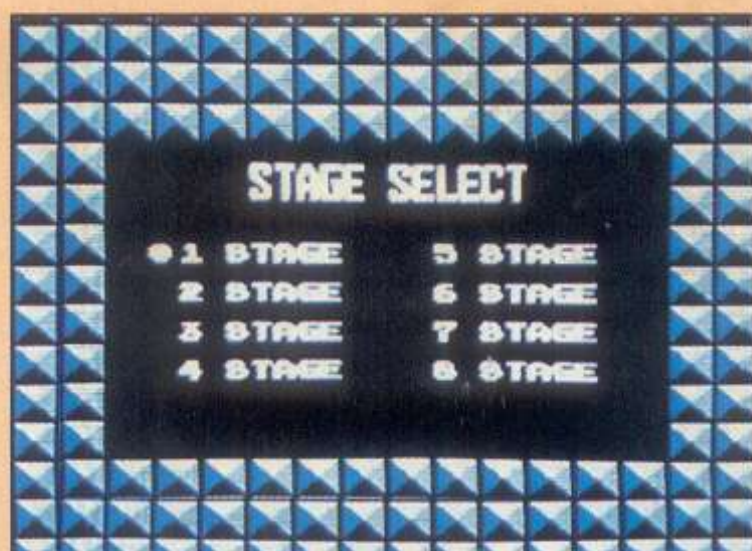
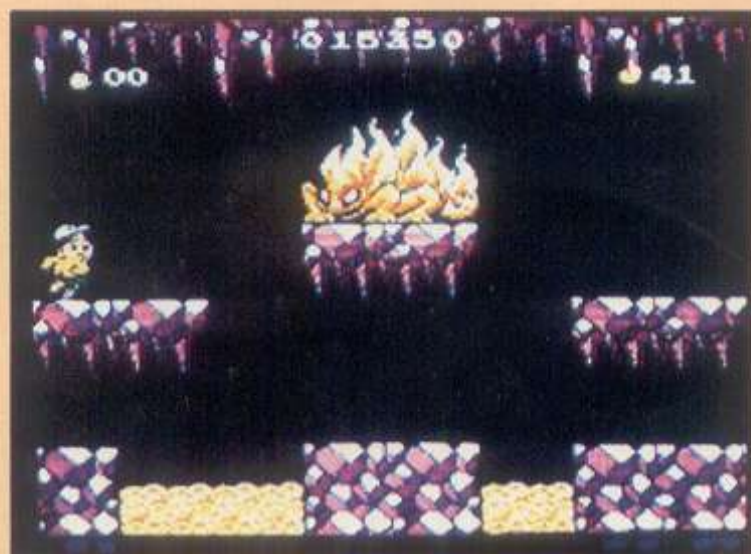
Pode ser atirado para cima

Sua trajetória é em linha reta

Com este poder, Master Higgins pode levar um tiro (apenas) sem nada sofrer

Todas as frutas e outros petiscos recarregam as energias

Facilidades

Uma inovação desta versão é que, quando você pega o Continue, todos os itens que você havia acumulado durante o jogo continuam disponíveis. Descolamos também um truque da hora para a seleção de fases. Veja como fazer:

Na tela de apresentação, faça a seqüência ↓, ↑, ←, →, B, A, B, A, Start. O truque é chatinho e só pega se aparecer o dinossauro verde na tela

Em geral, as telas dos chefes têm plataformas. Usando o machado, você pode atingi-los com maior segurança

OLHO VIVO NAS COXINHAS DE GALINHA: ELAS RECARREGAM TODO O MEDIDOR DE ENERGIA

ADVENTURE ISLAND 3
Hudson Soft

Ação — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

DRAGON STRIKE

Nível 12 - use a password FKHMMR para ir direto ao final do mundo vulcânico com o dragão de bronze: é ele quem reúne as melhores qualidades. Faça o reconhecimento da área duas ou três vezes, memorizando onde estão os pontos inimigos.

Astral Plane - use a password FKHMRM para ir direto a esta fase, que é a penúltima do jogo, com o dragão de bronze. Os cenários aqui são bem diferentes. Cuidado com os meteoros flutuantes.

Abyss - esta é a última fase do jogo, onde você vai precisar de um dragão rápido e preciso nas manobras. O de bronze (password FKHMPQ) e o de prata (password PLPHPS) são as melhores opções.

G.I. JOE

Passwords - anote aí as senhas que você vai precisar para ir direto aos vários estágios do jogo:
Missão 2 - 6369N5XG6
Missão 3 - 3ZD39R5X9
Missão 4 - 9ZD3ZNØXF
Missão 5 - 5369N5VG2
Missão 6 - 5ZD3NN5X5

THE IMMORTAL

Fim do sofrimento - e aí, você está apanhando muito neste jogo? Seja esperto: use estas passwords para passear um pouco pelos estágios e ver o que acontece.
Estágio 2 - x310y10006y90
Estágio 3 - tt5xx21000x10
Estágio 4 - 9t3yx31001x60
Estágio 5 - 777x843000t60
Estágio 6 - 5ss0v67000ry0
Estágio 7 - v131y770038y0

TINY TOON ADVENTURES

Vidas infinitas - agora sim, está muito mais maneiro terminar este jogo. Mas fique ligado: **os códigos abaixo funcionam apenas com o acessório Game Genie :**
YYXIXXLU - Retarda a contagem de tempo
SZNOUNVK - Vidas infinitas
SZOOSVVK - Energia infinita

NINJA GAIDEN 3

Pra acabar - com estes códigos ficou moleza terminar a terceira aventura de Ninja Gaiden. Mas atenção: **para funcionar, você tem de usar o Game Genie:**
SXEKVLVG - Vidas infinitas
SZEXILSA - Energia infinita
SZVZIIVG - Tempo infinito

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

SONIC THE HEDGEHOG 2 / Sega

Aventura — 1 jogador — 4 Mega

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O porco-espinho mais rápido do oeste está de volta no lançamento mais eletrizante do ano. A primeira aventura de Sonic já era o melhor cartucho para Master disparado. Sonic 2 é muito melhor: simplesmente arrasador. Os gráficos estão mais bonitos, muito bem trabalhados. Robotnik voltou ainda mais diabólico: seus planos são mirabolantes. Mas ele não pode com Sonic...

O vilão Robotnik seqüestra os animais da floresta, inclusive Tails, a fiel escudeira de Sonic. Sua missão é percorrer as sete áreas e 21 fases atrás da simpática raposa de rabo duplo. A tarefa não é fácil. Mas, em compensação, dá para acumular vidas de montão. Há fases abarrotadas de argolas e com até quatro vidas de bandeja. É uma boa idéia fazer um estoque para encarar as artimanhas finais de Robotnik e sua turma especializada em armadilhas para acabar com Sonic.

Em busca das esmeraldas

O esquema geral de *Sonic 2* é idêntico ao da primeira versão. São quatro vidas e nenhum Continue. A não ser que você detone... Você precisa coletar oito esmeraldas para acabar o jogo. Cada esmeralda vale um Continue. Se o seu barato é acumular vidas, corra atrás das argolas. A cada cem argolas você ganha mais um Sonic para enfrentar Robotnik.. O marcador só mostra até 9 vidas. Mas dá pra acumular quantas vidas você conseguir.

As sete "zones" (áreas) têm três fases cada uma, chamadas de "acts". *Sonic 2* apresenta uma característica interessante. A primeira fase de cada área é longa e ideal para pegar muitas argolas e acumular vidas. A segunda fase é especial: as esmeraldas ficam sempre no segundo "act" de cada área. A terceira fase apresenta o chefe da área. Ou seja: você precisa esboçar uma tática diferente para cada fase desta superaventura. Só a sexta zone foge um pouco ao esquema: a esmeralda fica na terceira fase. Pegadinha...

Diversão em dobro

Sonic 2 tem dois finais diferentes. Se você não pegar as seis primeiras esmeraldas, o jogo acaba na sexta área, fase 18. Se você conseguir isto,vai para a sétima área, onde tem de pegar mais duas que ficam nas fases um e dois para enfrentar Robotnik. Ou seja: são oito esmeraldas no total. Um verdadeiro tesouro para curiosos e fuçadores.

Mais rápido que um avião, mais esperto que uma lebre e mais simpático que um cão, *Sonic 2* é o maior lançamento da Sega este ano. A versão para Master tem gráficos lindos, música e efeitos sonoros legais e diversão detonante. A Tec Toy já lançou o cartucho. Corra até a sua locadora ou à loja mais próxima. Mas corra mesmo, senão outro aspirante a Sonic chegará antes de você. Valeu a pena sonhar, moçada. *Sonic 2* já é realidade!!!

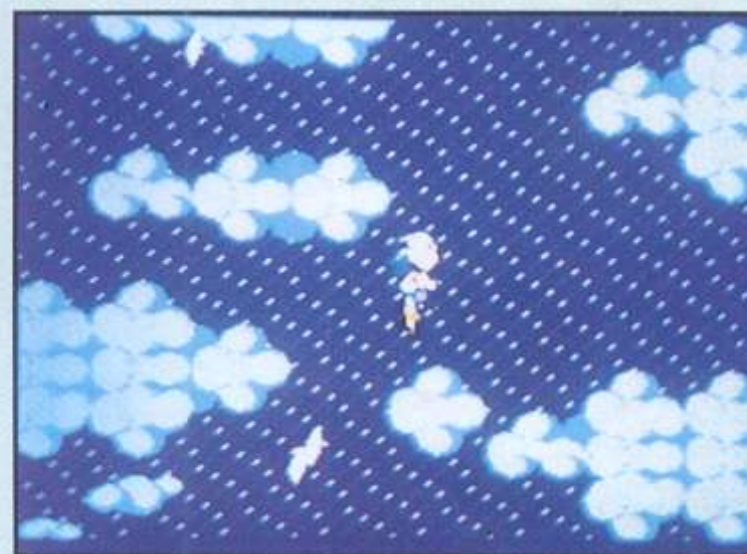
Underground zone

O começo do game já arrasa. A grande dica aqui é fazer a fase por cima, onde os obstáculos são menores. Aproveite o primeiro "act" para acumular vidas.

Após pegar a vida, não caia na tentação de descer. Suba direto. Bem no alto da fase você achará a sua recompensa: a primeira esmeralda, o primeiro Continue

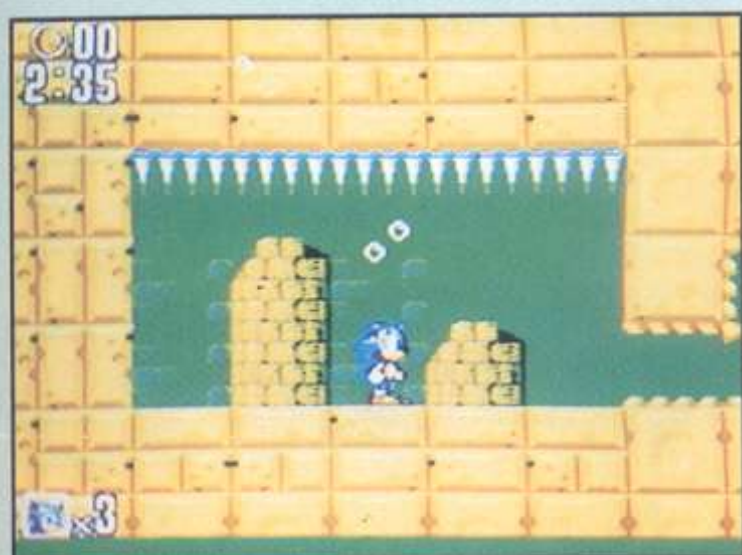
Pule as bolinhas cinzas para acabar com o estranho chefe em dois tempos

Sky high zone

A ação ganha as nuvens. Aliás, algumas são molas que tornam seu vôo mais alto ainda. Uma asa-delta ajuda um pouco. Coloque o Direcional para trás para ganhar altura. Cuidado com os espinhos!!!

Pule na nuvem do meio e depois para a esquerda, na maior de todas. Daí pule na direção da terceira nuvem da direita e dela para a primeira, também à direita. A esmeralda fica lá em cima. Boa sorte!!!

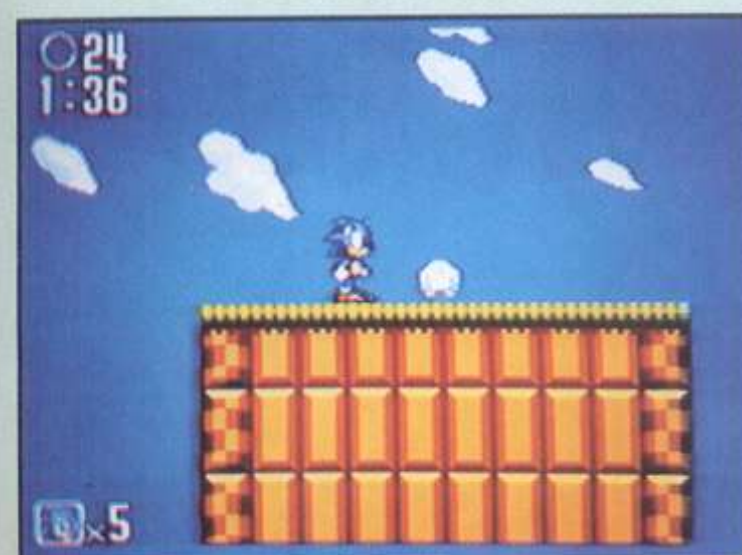
O chefe é uma garça. Cuidado com os ataques de seus filhotes. Desvie de seus tiros e pule na sua cabeça para eliminá-la

Aqua lake zone

Herói que é herói também sabe nadar. Cuidado para não se afogar. Tente pegar carona nas bolhas para economizar oxigênio. Quando começar a contagem regressiva, você terá cinco segundos para se salvar. Não vá dar vexame, hein?

Vá com tudo para a esquerda. A esmeralda fica no canto esquerdo da tela, lá embaixo. Logo depois, tudo para baixo para pegar uma providencial vidinha

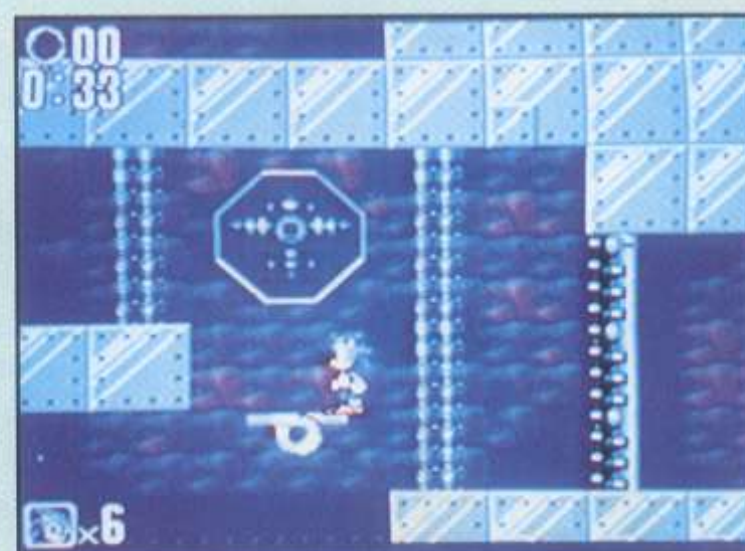
A foca é o chefe da fase. Pule em cima dela quando a bola vermelha aparecer

Green hills zone

Saudade dos loopings? Bem, pode ficar tranqüilo: eles estão de volta. E com uma novidade: vidas na plataforma imediatamente superior. Detone no looping e volte para pegar uma vida. Renove o seu estoque.

Vá com tudo para a direita. Você cairá no pedestal com duas molas. Pule do primeiro para o segundo e de lá para a plataforma superior. A quarta esmeralda estará calmamente a sua espera

Acerte o chefe quando ele estiver normal. Ao virar bolinha, fica invulnerável. A dica é dar o bote nos cantos da tela

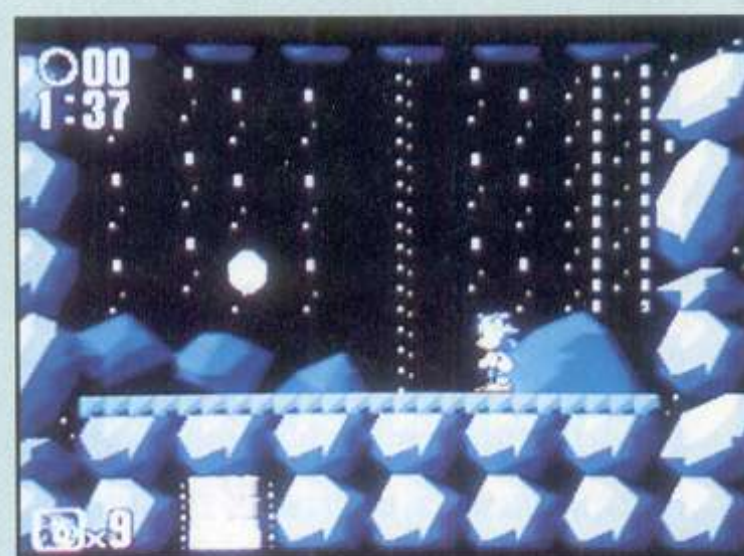
Gimmick mountain zone

Lindas engrenagens em forma de disco dão o tom desta fase. Uma vez nas engrenagens, aperte → para ganhar maior velocidade. Para pegar a quinta esmeralda você terá de achar uma passagem secreta. Sacanagem? Não, apenas *Sonic 2*.

Depois da enorme rampa com espinhos no teto, uma passagem secreta. A entrada fica no segundo patamar. A esmeralda fica no canto superior direito. De quebra, duas vidas no lado esquerdo

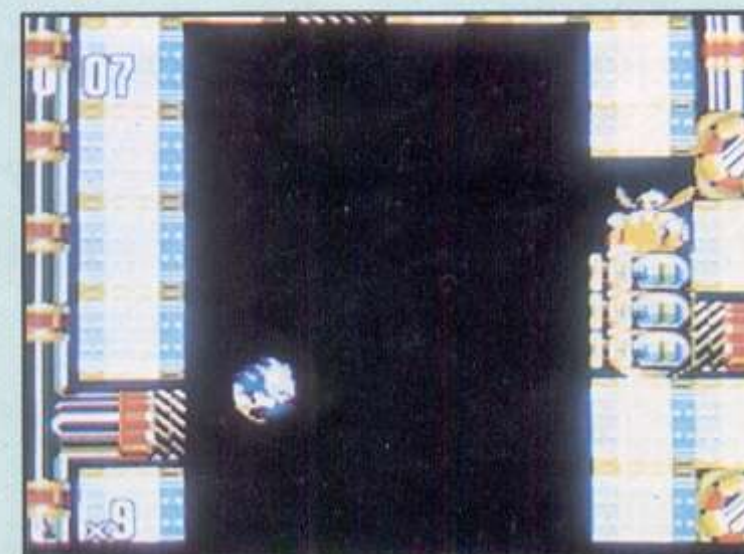
Espere a plataforma para chegar ao chefe. Nem tente deixar sua carona sumir. O chefe é um porco-espinho muito menos esperto que o herói Sonic. Pule em cima dele quando os espinhos soltarem

Scrambled egg zone

A última área do game para quem não conseguir pegar as seis esmeraldas. O visual é chocante: tubos muito loucos, quase impossíveis de controlar. Uma dica: vá pausando aos poucos para sacar melhor o caminho. O chefe é uma grande surpresa. Confira!!!

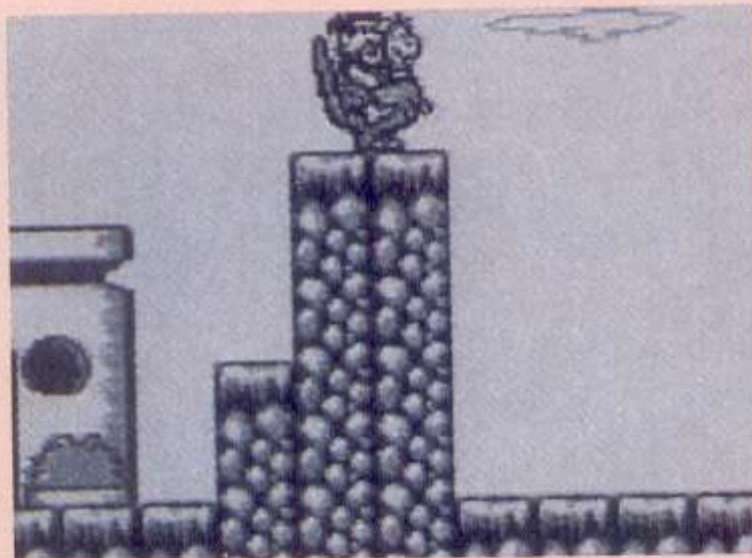
O quê, Sonic dos dois lados? Isso mesmo. O chefão é um Sonic robótico, rápido e igualzinho a ele. Pule sem parar e jogue o feitiço contra o feiticeiro

Se você já estava triste por não ter encontrado a sexta e última esmeralda, uma surpresinha. Após acabar com o clone robótico de Sonic, a esmeralda aparecerá pra você numa boa. UAU!!!

Crystal egg zone

A área especial para os campeões. Robotnik o aguarda na terceira fase desta área, cheia de armadilhas. Mas, antes de enfrentá-lo você precisa pegar mais duas esmeraldas. Elas ficam na primeira e segunda fases e são indispensáveis para salvar Tails. Se você não pegar essas duas esmeraldas, pode até vencer Robotnik, mas não vai conseguir sequer ver a raposinha. Veja na próxima edição como pegar as duas últimas esmeraldas. Por enquanto fique ligado no que Robotnik é capaz de fazer para estragar a festa. E prepare-se: é uma parada dura!

Bata em Robotnik logo de saída e entre na tubulação. O chefão solta flores explosivas e raios detonantes. Após a segunda rajada de raios, acerte-o novamente e volte para os tubos. Ele só se entrega depois de DEZ vezes. Boa sorte e muita paciência. O lindo final vale o esforço. Vamos lá: 1, 2, 3, 4...10 vezes

FLINTSTONES / Taito			
Ação	1 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

FLINTSTONES

Está chegando o aniversário de casamento dos Flintstones e Fred quer dar um presente especial para Wilma. Mas, o que poderia ser? Para a sorte do gorducho, um misterioso mapa do tesouro aparece do nada e lhe dá uma boa idéia. Mas presentear Wilma com o tesouro será mais complicado do que parece à primeira vista. Afinal, para chegar ao X do mapa Fred terá de encarar os dóceis dinossauros, tigres-dente-de-sabre e dragões da Pré-História. Nada de mais. O jogo está saindo em janeiro nos States. Por enquanto, fique com este demo esperto para ver se lhe agrada.

Pule com o dino para lugares altos e jogue martelos para limpar a área

Ao enfrentar o primeiro chefe, fique protegido junto ao muro da direita e só ataque quando ele suspender seu bafo de fogo

Maneiro

Não será muito difícil livrar Fred dos perigos de Bedrock: o grau de dificuldade é maneiro. Para se defender, Fred só tem martelos (ilimitados), que congelam os inimigos. O pançudo personagem não é bom saltador, mas consegue pular mais alto com um dinossaurinho. Como você vê, a versão de *Flintstones* para Game Boy é bem mais simplezinha que a de Nintendo 8 bits. Mas não decepciona quem curte jogos de ação.

Quando atingidos uma vez pelo martelo, os inimigos congelam. E você pode usá-los como degraus para locais mais altos

TETRIS

Adiantando fases - e você pensava que não havia nenhum truque para este clássico, hein? Pois saiba que se você pressionar ↓ e em seguida ligar seu Game Boy, mantendo o comando pressionado enquanto o jogo começa, você já parte direto para 10 níveis à frente do que você escolheu.

MEGA MAN 2

Se você está com dificuldade em detonar este jogo, aí vão umas dicas que podem ajudá-lo:

Energia total - para começar o jogo com quatro tanques de energia, digite a password: A2, A4, B3, B4, C1, C2, D2, D3.

Inimigos da primeira fase - a melhor ordem de seqüência de estágios da primeira fase é Clash Man, Metal Man, Wood Man, Air Man.

Inimigos da segunda fase - faça as etapas da segunda fase nesta ordem e você terá menos dificuldade: Needle Man, Magnet Man, Hard Man e Top Man.

ESTÁGIOS

METAL MAN

Password - A1,B3, B4, C3, D1, D2, D4.

Se você está seguindo a ordem recomendada, vai entrar neste estágio com a arma do Clash Man. É sua melhor opção para derrotar o chefe.

WOOD MAN

Password - A1, A3, C3, D1, D2, D4.

Aqui você vai ter que usar o Rush Marine para atravessar as perigosas águas da floresta. Use a arma de Metal Man contra o inimigo final.

AIR MAN

Password - A1, A3, B4, C3, D1, D2, D4.

Se você quiser um descanso nesta difícil fase, use o escudo de Wood Man para proteger-se de projéteis inimigos. A arma também é indicada para enfrentar o líder da fase.

NEEDLE MAN

Password - A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.

A certa altura você vai encontrar teletransportadores que o levarão ao encontro de líderes. O tele que leva a Needle Man é o da inferior direito. Use a arma do Air Man.

MAGNET MAN

Password - A2, A3, B1, B4, C2, C3, D1, D4.

Pegue o transportador inferior esquerdo. As agulhas de Needle Man farão bom efeito contra o chefe da fase.

HARD MAN

Password - A2, A3, B1, B4, C2, D1, D4.

Para ir a este chefe, use o transportador superior esquerdo. Enfrente-o com a arma do Magnet Man pra ver como ele amolece.

TOP MAN

Password - A2, A3, B1, B4, C2, C3, C4, D1.

Sobrou o transportador superior direito, que leva ao estágio do Top Man. A delicada luvinha de Hard Man dará um jeito neste vilão.

Dr. Willy - A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1.

Prince of Persia

PRINCE OF PERSIA Tengen			
Aventura			8 Mega
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A saga está quase completa:* Prince of Persia *tem versões para PC, Mega CD, Super NES, Game Boy e até para Macintosh! Só faltava a superaventura chegar à telinha do Game Gear!!! E a estréia não poderia ser melhor: é o primeiro cartucho para o portátil da Sega que usa 8 Mega de memória. É memória que não acaba mais. O resultado são gráficos impressionantes, com uma definição muito acima da média.

A história começa quando o sultão da Pérsia vai viajar e o maligno vizir dá um golpe e assume o trono. Apaixonado pela princesa, ele exige que ela se case com ele. A bela princesa tem duas horas (120 minutos) para decidir se prefere casar com o horripilante vizir ou morrer cruelmente assassinada...

AMOR DE VERDADE

A princesa atrai o ódio do vizir ao ser flagrada namorando com um pobre plebeu em pleno jardim do palácio. Você é o tal plebeu e sua missão é salvar a princesa das sujas garras do vizir. Só um probleminha: você está preso e precisa não só fugir como resgatar a moçoila. Seu tempo é limitado (duas horas) e as adversidades quase ilimitadas.

O castelo do príncipe da Pérsia é recheado de armadilhas. De ladrilhos soltos a guilhotinas traiçoeiras, sua vida sempre corre perigo. A caminhada até a princesa é longa e vários inimigos o forçarão a usar sua espada. Tudo por amor à princesa... Corra! O tempo voa!!!

É VOCÊ OU ELE! NÃO DÊ CHANCE A ESTE ESQUELETO METIDO A ESPERTALHÃO. PRONTO? ESPADA NELE. AFINAL, A PRINCESA MERECE

PERIGO POUCO É BOBAGEM. UM ESPELHO MÁGICO E TRAIÇOEIRO FAZ NASCER UM CLONE LOUQUINHO PARA ACABAR COM VOCÊ

Todas as versões de Prince of Persia têm passwords. Elas variam conforme o tempo que você leva para completar a fase. Seja esperto e use os códigos apenas quando completar uma fase rapidinho

A escuridão do palacete da Pérsia esconde espelhos, caveiras e muitos outros mistérios. Desconfie até da sua sombra!!!

AQUATIC GAMES

A ponte Mega Drive/Game Gear continua a toda. Depois de *Terminator*, *Alien* e muitos outros, chegou a vez de James Pond e sua divertida olimpíada. *Aquatic Games* reúne oito modalidades "esportivas", sempre com muito bom humor. A tradicional prova de 100 metros rasos é disputada na terra e na água. Cuidado com as tartarugas!!!

A modalidade mais legal chama-se Shell Shooting. Você precisa estourar os balões vermelhos. Mas não basta ser habilidoso. Aqui você coloca a cuca para funcionar. Criaturas gosmentas o ajudam a pular e estourar os balões. E rapidez é fundamental: seu tempo é limitado.

Aquatic Games é uma ótima diversão. Os gráficos da telinha não são páreo para os de Mega, mas não fazem feio. O som não foge àquilo que o Game Gear costuma oferecer. O grande barato é competir com outros três amigos. Faça um campeonato e mostre ao Pond quem é o dono do pedaço.

Não caia n'água, porque a velocidade é menor do que na terra. Fique esperto

Dê uma treinadinha antes de encarar uma prova. Atleta que é atleta dá duro de verdade

AQUATIC GAMES Eletronic Arts			
Esporte			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

GAME GEAR

Escrita por Frank Herbert, Duna (Dune, em inglês) é uma ficção científica completamente diferente de outras obras do gênero. Ela descreve o universo do ano 10191, que embora seja muito avançado tecnologicamente, é governado por um sistema feudal. Resumindo, Duna é um papo cabeça. O jogo que saiu desta história também é diferente daquilo que a gente está acostumado a ver. Sua melhor definição seria "uma aventura tática". Boiou no lance? Não se desespere. Aí vai uma explicação básica de como funciona o game

NO COMEÇO, O JOGO SÓ MOSTRA TRÊS SIETCHS. VOCÊ DEVE DESCOBRIR OS OUTROS SEGUINDO AS TAREFAS DA ADVENTURE

A PRIMEIRA FUNÇÃO POSSÍVEL PARA OS FREMENS É A MINERAÇÃO. SÓ MAIS À FRENTE ELES SERÃO CAPAZES DE LIDAR COM EXÉRCITO E ECOLOGIA

RESERVE OS SIETCHS DO SUL PARA MINERAÇÃO E OS DO NORTE (ONDE ESTÃO OS HARKONNENS) PARA A GUERRA.

Trama diabólica

Você controla o personagem Paul Artreides, herdeiro de um dos feudos do universo que ameaça o mandato do Imperador. O rapaz ganha uma permissão para a exploração do planeta Arrakis, também conhecido como Duna, o único que tem spice – a substância mais importante do universo. O spice prolonga a vida e aumenta os poderes da mente. Mas na verdade tudo é um pretexto para atrair Paul e aniquilá-lo.

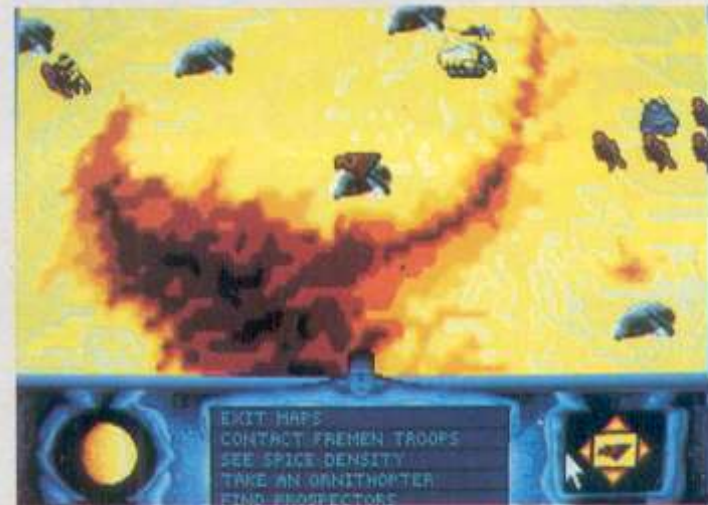
Conquista de Duna

No início do jogo, cerca de um terço do planeta Duna está dominado pelos harkonnens, povo de um feudo rival. Para estabelecer seu território de mineração, Paul deve conquistar a confiança dos fremens, ariscos habitantes do planeta. Os fremens residem em sietchs, que são uma espécie de abrigo. Quanto mais sietchs o personagem conquistar, mais chances ele terá de expulsar os hostis harkonnens.

Telepatia

A conquista de territórios é feita através do cumprimento de tarefas – e nesta parte, o jogo tem o estilo adventure. Mas para a ampliação das bases e ocupação do planeta é preciso usar de estratégia. Por isso o jogo é definido como uma aventura tática. Sacou? Para viajar pelo planeta, Paul usa uma espécie de helicóptero com asas. Mas conforme o jogo avança, o personagem desenvolve suas habilidades mentais e passa a comunicar-se por telepatia.

No início você viajará montado nesse bicho estranho, o Ornithopter, que é alado. Depois conseguirá um meio de transporte melhor

Essa gata é Shani, protegida dos Fremens. Se você conseguir se acertar com ela, ela vai apresentá-lo a outros líderes

Não descuide do que os Harkonnens estão fazendo. Atualize sempre os movimentos das suas tropas

O TEMPO PASSA

Um detalhe interessante do jogo é que ele mostra o tempo passando. Nasce o dia, cai a tarde, chega a noite e o céu vai mudando de cor a cada fase. Estas mudanças são muito bonitas, com cores fortes e tons degradê. Mas isso não é só para enfeitar, não: a produtividade de suas minas deve ser rigorosamente controlada conforme o tempo. Você tem de ter noção das horas e dias para dar mancada com o Imperador, que é um verdadeiro carrasco. Até o dia em que Paul vira o jogo.

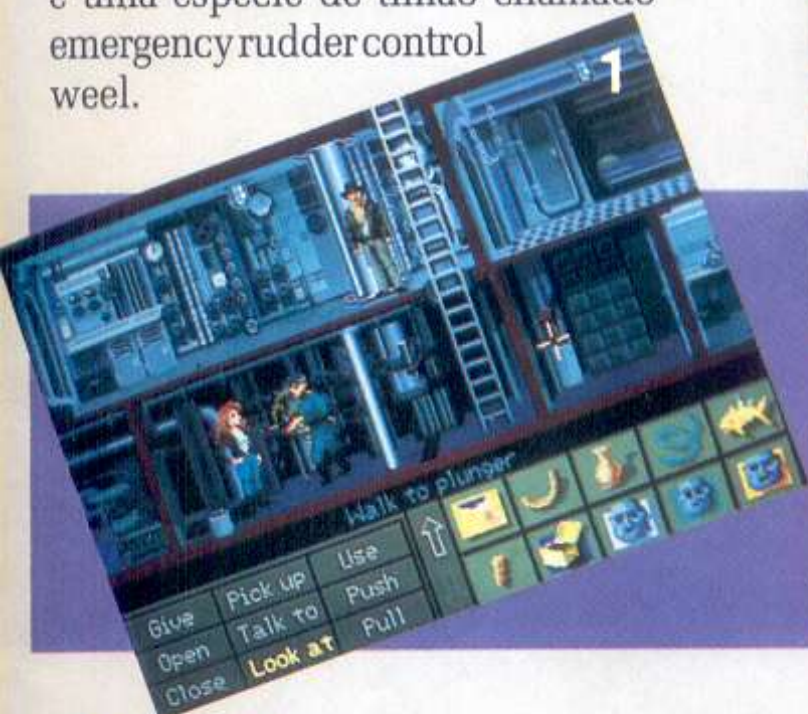
Configuração mínima

PC AT 286, com Hard Disk e monitor padrão VGA. Obrigatório o uso de placa de som (se quiser ouvir alguma coisa, claro)

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Este é o penúltimo capítulo da novela. Nele veremos como dirigir o submarino e, enfim, chegaremos a Atlantis. Mas não se anime muito, viu? Você não sabe o trampo que rola no continente perdido. Coragem.

Comandos do submarino

Para levar o submarino alemão à entrada secreta de Atlantis, você tem de encontrar quatro comandos. O primeiro que você vai encontrar é a alavanca (flugeldufel) que controla a profundidade do submarino. Ela está na torreta, que é o local de entrada do submarino. Só que, ao tentar usá-la, a alavanca se quebra. O jeito é substituir este comando por algo que veremos adiante. Na popa (parte de trás do navio) você vai achar os comandos para controlar a velocidade (ausgescanitzl) e a direção (krals-kefarben). Elas estão na sua cara, basta procurar com o cursor. O quarto comando (foto 1) encontra-se no mesmo local em que Sophia está presa: é uma espécie de timão chamado emergency rudder control weel.

Chave

Para atingir este comando, você tem de achar a chave que abre a sala onde ele se encontra. Vá para a popa e encontre um pão e frios. Faça um sanduíche com isso e guarde. Em seguida, pegue uma caneca de porcelana (porcelain mog) e use-a para guardar o ácido de bateria que vaza no andar de baixo. Caminhe para a proa, entrando na sala ao lado de onde está o Coronel Canner: você vai encontrar uma caixa forte, em cujo interior estão as pedras e a chave que destrava o timão. Jogue o ácido na caixa e ela derreterá, permitindo que você apanhe os itens.

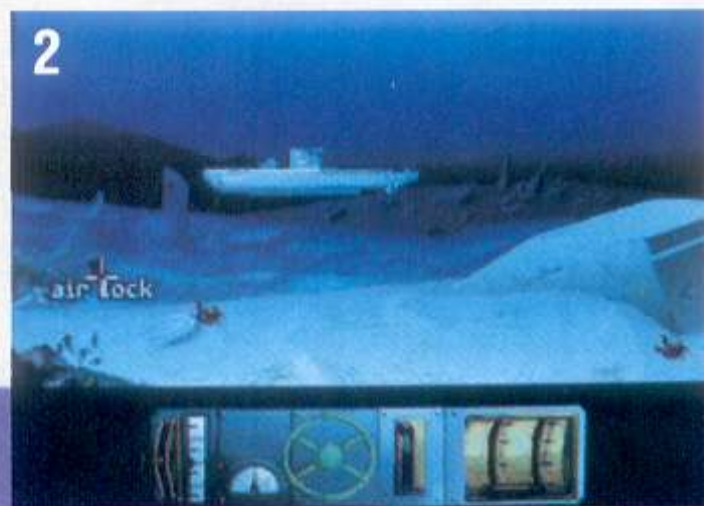
Timão

Desça até a sala vizinha à que Sophia está presa e fale com ela pela janelinha. Peça para que ela distraia o guarda enquanto você dá a volta para entrar na sala. Sophia dará um fim surpreendente para esta armação e você poderá poderá destravar o timão.

Primeira alavanca

Pertinho do timão você vai ver uma espécie de desentupidor de pia (plunger). Sabe para que ele serve? Que tal usá-lo naquela alavanca quebrada da torreta?

Dirigindo o submarino

Depois de reunir os quatro comandos, você poderá conduzir o submarino até a entrada secreta de Atlantis. Faça a nave entrar pelo buraco mostrado pela foto 2 (air lock).

Na foto 1, Indiana chega à sala do 4º comando. Na 2 (em cima), ele conduz o submarino à entrada de Atlantis. Na foto 3, ele chega à sala das máquinas (Machine room)

Itens

No primeiro labirinto, você deve encontrar os seguintes objetos: salsicha (que serve de lanche para um guarda), bronze spoket weel e bronze gear (duas peças circulares), rib cage (caixa toráxica) e uma cup (tigela de concreto). Para passar pelo buraco entre você e a cup, use a escada. A localização destes itens é aleatória. Você tem de fuçar o labirinto, sem choro.

Enfim, Atlantis

Ao chegar em Atlantis, você vai ficar maravilhado. É tudo escuro e fascinante. Mas quando você procura Sophia, percebe que ela não está lá. Foi de novo raptada pelos alemães. Continue vasculhando o lugar até achar uma escada. Use-a para subir uma parede íngreme e muito suspeita. Ao subir, recolha a escada e guarde-a. Ali por perto há uma caixa de pedra. Abra-a e você vai encontrar uma espécie de tocha. Coloque um orichalcum nela e tcharam! A luz aparece no pedaço.

Entrada do labirinto

Ao lado da porta, na sala da tocha, há uma estátua com um spindler (aquela estaquinha para enfiar as pedras). Coloque as pedras, arrumando-as na combinação pedida e a boca da estátua se abrirá. Coloque uma pedra de orichalcum na goela dela e uma porta se abrirá, revelando um misterioso labirinto.

Mais orichalcum

Ainda no primeiro labirinto, vá até a sala lava room. Repare que há um orifício entalhado na parede e um pedestal. Coloque a cup sobre o pedestal e enfie a cabeça de estátua no orifício. Isso será o suficiente para desviar o curso do rio de lava para a cup. Quando ela encher, pegue-a e vá para uma sala chamada machine room (foto 3). Coloque a bronze spoket weel do lado direito da estátua que tem a tigela na mão. Suba para o patamar acima da estátua e entorne a cup cheia de lava no funil lá em cima. A máquina vai processar a lava, transformando-a em 10 pedaços de orichalcum. Gostou? Bem, depois dessa vamos parando por aqui. Prepare-se para o derradeiro capítulo. Hasta la vista, baby.

Para quem não sabe

Apresentamos este jogo na edição 17, mas a série de dicas começou na nº 22. Configuração mínima: PC AT, 16 MHz, com monitor VGA, Winchester de 20 Mega e mouse

MORTAL KOMBAT

Você está nos domínios de Shang Tsung, um velho imperador oriental. Seu desafio não é para qualquer um: derrotar uma série de lutadores barra pesada, o penúltimo chefe com quatro braços, Goro, e finalmente, o próprio Shang Tsung.

Mas tem o seguinte: se você adora os Ursinhos Carinhosos, Gasparzinho ou qualquer outra coisa do tipo singela , pode ser que você se assuste com Mortal Kombat. *O game se passa dentro e fora de um templo oriental e é repleto de pancadaria, sangue jorrando e golpes cruéis, como arrancar coração, decapitar ou então queimar o inimigo até sobrar só o esqueleto dele.*

Mortal Kombat *tem bons lutadores, com golpes variados e difíceis, altíssima definição, imagens digitalizadas no estilo* Pit Fighter, *várias cores e gráficos bem-definidos. Seu processador tem velocidade boa, o que acelera os comandos e os detalhes gráficos. No fundo de tela, há movimentos em três dimensões, que vale a pena observar: enquanto o quebra-quebra rola solto, aparecem trenós e discos voadores entre nuvens e se pode notar o Imperador Shang sentado e de olho nos combates.* Mortal Kombat *tem, no mínimo, uns 80 Mega. É mais um jogo que pretende desbancar* Street Fighter 2.

LUTADORES

Esses são os combatentes que você pode comandar. Pegue as manhas de cada personagem e debulhe neste campeonato de lutas marciais.

KANO

Kano é o único cyborg e não é rápido. Ele adora corações, e os arranca de adversários vivos, além de ter um sonic parecido com o do Blanka, do *Street Fighter 2.*

Cabeçada - aperte o botão High Punch quando você estiver perto do inimigo

Sonic - mantenha apertado o botão Block e mova a alavanca do Direcional 360 graus em direção oposta à posição do inimigo

Golpe mortal - chegue perto e use ↓, ↘, →, ↓, ↘ + Low Punch

Lâmina - mantenha apertado o botão Block e use ←, → rapidamente

J. CAGE

Tem habilidades semelhantes às de Ryu. Johnny Cage é muito rápido, seu chute tem uma bonita sobreposição de imagens e seu golpe fatal arranca a cabeça do inimigo com um gancho. Quando vence um combate, Cage coloca seus óculos escuros, estufa o peito e cruza os braços. Que moral, hein?

Golpe mortal - →, →, → + Low Kick

Tesoura com soco - botões Block + Low Punch simultaneamente

Bola de fogo verde - ←, ←, → + Low Punch

Chute - ←, ←, → + Low Kick

SONYA

Sonya é uma bela garota, bem mais dotada que Chun Li. Ela é rápida e tem uma boa variação de golpes além de ter potencial para se tornar um sex simbol dos videogames.

Sua voadora serve como deslocamento estratégico e seu golpe mortal é um dos mais engraçados, segundo a moçada: Sonya manda um "beijo fatal" que queima a carne do adversário, sobrando só o esqueleto. Uma garota delicada, sem dúvida.

Golpe mortal - →, →, ←, ← + Block

Plantar bananeira com golpe de calcanhar - chegue perto e use simultaneamente ↙ + Low Punch + Block + Low Kick

Voadora - →, ← rápida e repetidamente + High Punch

Raio cor-de-rosa - →, ← rápida e repetidamente + Low Punch

Em fase de bônus, Cage racha os blocos de madeira no meio

VOCÊ PODE DETONAR NAS FASES DE BÔNUS. É SÓ SE CONCENTRAR E RECEBER A PONTUAÇÃO

RAIDEN

É um dos mais poderosos lutadores, desde de que seja bem-utilizado. Raiden usa um típico chapéu chinês. Seu raio de luz é fulminante, sua teleportação é rápida e bonita, seus golpes são desferidos com muita agilidade e seu golpe fatal estraçalha: solta um raio e estoura a cabeça do adversário. Tire as crianças da sala!

Torpedo - ←, ←, → + Low ou High Punch

Teleportação - ↓, ↑ rapidamente

Golpe mortal - →, →, ←, ←, ← + High Punch

Raio de luz - ↓, ↘, → + Low Punch

SUB ZERO

Sub Zero é um mascarado com roupa negra e azul. É um lutador com habilidades médias. Ele tem um raio congelador que paralisa o inimigo por alguns segundos. Além disso, Sub Zero é exibido: ele suspende a cabeça decapitada do perdedor.

Golpe mortal - → ,↓, → + High Punch

Rasteira - ↙ + Low Punch + Block + Low Kick simultaneamente

Raio de gelo - ↓, ↘, → + Low Punch. Olha o chefão Shang Tsung sentado atrás só esperando a vez dele pra detonar

SCORPION

Tem um visual parecido com o de Sub Zero, só que em amarelo e preto. E possui habilidades equivalentes às do mascarado exibidão, mas sua teleportação não é a das mais legais.

Scorpion utiliza uma dardo que espeta e puxa o adversário e é razoavelmente rápido. Seu golpe fatal: ele tira a máscara e pulveriza o inimigo com um jato de fogo. Seu rosto é uma surpresa!

Espetar e puxar - ←, ← + Low Punch

Teleportação - ↓, ↙, ← + High Punch

Golpe mortal - Block + ↑, ↑

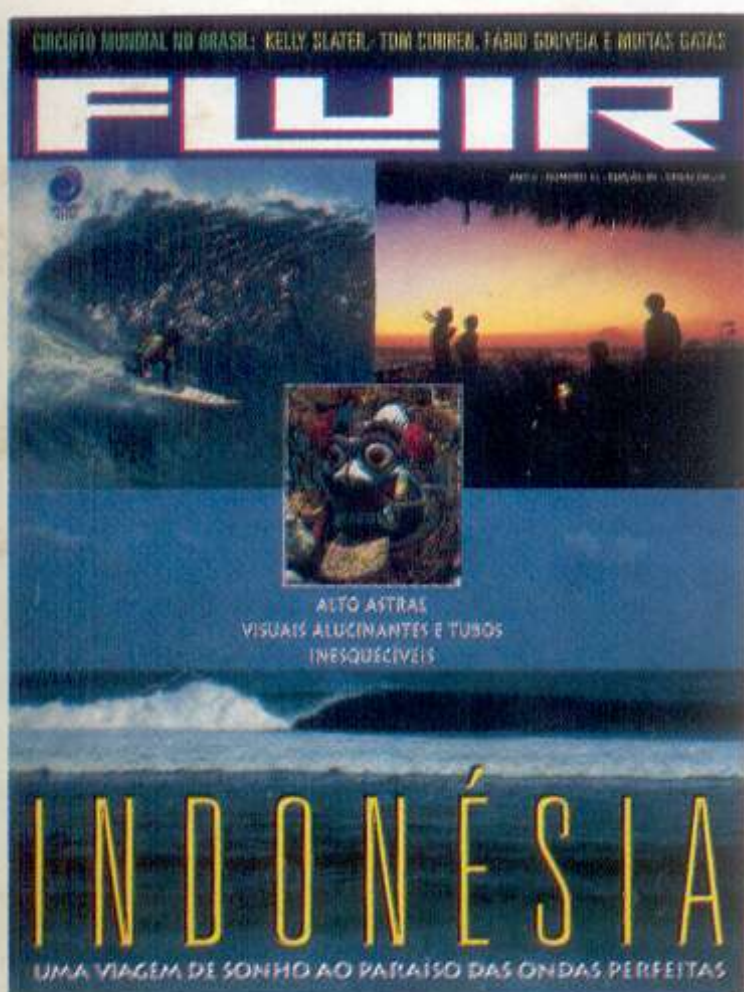
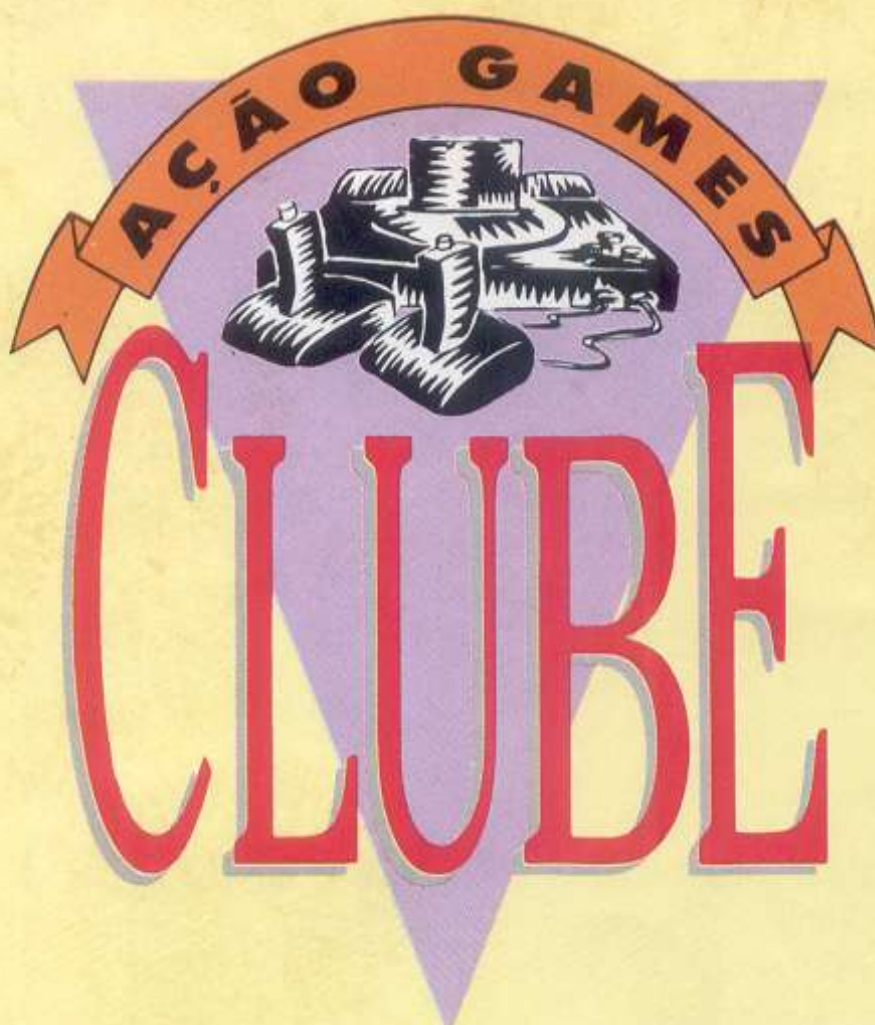
LIU KANG

Liu Kang é mais ou menos como o Ken. É o lutador mais rápido, mais forte e tem uma voadora que detona! Seu golpe fatal não deve ser descrito para não acabar com a surpresa dos jogadores. Vale a pena descobrir sozinho.

Voadora - →, → + High Kick

Bola de fogo laranja - →, → + High Punch

Golpe mortal - Direcional a 360 graus em direção oposta de seu adversário + Low ou High Punch

APÓS TER ARRASADO TODOS OS PERSONAGENS INDIVIDUALMENTE, VOCÊ TERÁ DE ENFRENTÁ-LOS DE NOVO, DESTA VEZ EM DUPLAS

VENDO

▶Master System com 16 cartuchos por US$ 300. Edson ou Leonardo, tel.:(011) 873-1278 (após as 19 horas).

▶Microcomputador Expert MSX com Drive, 100 jogos, quatro aplicativos e dois controles. Ricardo Tommaso Pellizzetti, tel.:(041) 254-8036.

▶Nintendo americano com um cartucho, pistola e dois controles além de um Master System com pistola, óculos 3D e um cartucho. Pedro Dante Martins, tel.:(011) 457-2712.

▶Mega Drive com um cartucho. Fernando Antônio Bonfim, tel.:(081) 221-2016.

▶Phantom System com dois cartuchos e Game Genie. Álvaro P.C.Lipinocci, tel.:(0192) 52-9016.

▶Mega Drive nacional com três cartuchos. Sílvio, tel.:(011) 445-6824.

▶Phantom System com dois controles e adaptador. Cícero Silva de Lima. Rua Prof. Oscar Barreto Filho, 198, CEP 04840, São Paulo - SP.

▶Nintendo americano descodificado com controles Zoomer, Power Glove e vários cartuchos. Rafael Braz, tel.:(021) 286-7265.

▶Cartuchos *Alex Kidd* e *Rambo 3*, do Master System. Fabiano A. Soratto, tel.:(0186) 23-9587.

▶Top Game com 13 cartuchos, pistola e tapete. Alexandre Jorge Cunha Filho, tel.:(011) 241-2704.

▶Mega Drive com dois controles e um cartucho, além de um Master System II com dois cartuchos. Jefferson Jacks C.Rodrigues, tel.:(021) 362-2124.

▶Cartuchos de Mega Drive. Mathias Mattos A. Caixeta, tel.:(011) 277-3123.

▶Edição Especial Super Mapas Mega Man 3. Antônio Carlos L. Sega, tel.:(0146) 46-1479.

▶Sega Genesis transcodificado com dois controles e cartucho *Sonic*.Rafael Ribeiro Gonçalves, tel.:(021) 259-1844.

▶Sega Genesis com controle Turbo e cartuchos *Sonic* e *Alisia Dragoon*. Rogério Augusto F. Correa, tel.:(016) 635-6153.

▶Mega Drive com três cartuchos. Rafael, tel.:(0442) 24-0436.

▶Revistas de videogame nacionais e importadas. Daniel Ferreira L. Neto, tel.:(011) 957-0291.

▶Nintendo americano com cartuchos e tapete, além de dez cartuchos de Mega Drive. Bruno C. Milanello, tel.:(011) 62-7977.

▶Jogos e aplicativos para Micros da linha PC. Marcel Cristians N. Ribeiro, tel.:(0152) 55-1210.

▶Master System com dois controles, seis cartuchos e óculos 3D. Jefferson C.Soares, tel.: (011) 703-1406.

▶Top Game VG 9000 com controle Pro 3, pistola e três cartuchos. Fábio Barbosa Rodrigues, tel.:(011) 413-5690.

TROCO

▶Top Game VG 9000 com dois controles, três cartuchos e pistola Laser por um Master System. Fernando Nunes de Souza, tel.:(011) 831-9169.

▶Mega Drive com quatro cartuchos por Super Nintendo com um cartucho. Everton André Russo, tel.:(0195) 41-8089.

▶O cartucho *Heavy Nova* por *Phantasy Star 3*, do Mega Drive. Maurício Rafael Maurer, tel.:(041) 266-8850.

▶Master System com dois controles e quatro cartuchos por Super Nintendo. Daniel Triconi Borgatto, tel.:(011) 965-2735.

▶Cartucho *Sonic*, do Mega Drive por outro de meu interesse. Felipe F. Joaquim, tel.:(011) 208-8644.

▶Master System com quatro cartuchos e pistola por um Mega Drive. Thiago Ferrari Cohen, tel.:(021) 714-5096.

▶Mega Drive com três cartuchos e um Super Chager com dois cartuchos por um Super Nintendo. Ronaldo Oliva, tel.:(0172) 24-0145.

▶Carrinho de controle remoto Vixen ,da Tec Toy e um Dactar com dois controles e seis cartuchos por Master System. Leonardo dos Reis Teixeira, tel.:(031) 935-1527.

▶Coleção de 500 gibis Marvel (raridade) por cartuchos de Mega Drive, Super NES e Phantom System. Marcelo Eugênio Palmieri, tel.:(0182) 81-1768.

▶Top Game VG 9000 com controles do Phantom System e mais cem jogos por um Mega Drive, tel.:(021) 258-4847.

▶Top Game VG 9000 com cinco cartuchos por um Master System com cartuchos. Daniel R. da Silva, tel.:(021) 332-3016.

▶Mega Drive completo sem uso com cinco cartuchos por Master System com sete cartuchos. Frederico Eksterman. Garreta, tel.:(011) 227-9037.

▶Hi Top Game com um cartucho mais um Atari 2600 com três cartuchos e um skate por um Mega Drive. Thiago O. Gonçalves, tel.:(035) 921-2365.

▶Master System I com dois controles , pistola e treze cartuchos mais um Top game VG 9000 com dois controles e um cartucho por um Super Nintendo. Fabrício Cassola, tel.:(0152) 43-3343.

▶Top Game VG 3000 com dois controles e sete cartuchos, mais um Turbo Game VG 9000 T com um cartucho por Master System. Thayso da Silveira, tel.:(0532) 42-1548.

▶Master System com três controles e um cartucho, mais uma televisão de 5 polegadas por um Mega Drive. Marcos Antônio S.Santos, tel.:(011) 264-2285.

▶Os cartuchos *Barbie* e *Tartarugas Ninja 2* por *Mickey Mouse* e *Super Mario 2*, do sistema Nintendo. Thiago F. de Moraes, tel.:(062) 631-3456.

▶Master System com cinco cartuchos por Mega Drive. Christophe, tel.:(011) 215-6072.

▶O cartucho *Mega Man 1* por *Mega Man 3*. Renato Andrian, tel.:(016) 723-2621.

▶O cartucho *Battletoads* por *Flintstones*, do Nintendo. Gustavo P. Oliveira, tel.:(0122) 52-5096.

COMPRO

▶Cartuchos de Super Famicom. Marcelo Kendy, tel.:(011) 820-8138.

▶Qualquer revista do Batman em bom estado. Saulo Benigno A.Siqueira, tel.:(081) 339-0354.

▶Cartuchos de aventura do Super Nintendo. João Pedro Lenz, tel.:(021) 245-1092.

▶As edições 07, 11 e 14 da revista Ação Games. Alisson Dal Bosco, tel.:(055) 372-1231.

▶As edições 05 e 07 a 18 da revista Ação Games. Eleno Ramos de Andrade, tel.:(011) 864-9288.

▶Desafio qualquer ser humano a me vencer no jogo *Street Fighter 2*, do Super NES. Leonardo A. Loro. Rua Licínio Cardoso, 393, casa 9, São Francisco Torres, CEP 20911-150, Rio de Janeiro - RJ.

▶Desafio qualquer pessoa de Santo André ou até de São Paulo a me vencer no jogo *Valis 3*, do Mega Drive. Marcelo Aparecido Nunes Duarte, tel.:(011) 412-4736.

▶Desafio qualquer pessoa no jogo *Super Futebol*, do Master System. Rodrigo N. Mafra. Rua SQS - 304, Bloco F, Apto.501, CEP 70337-060, Brasília - DF.

▶Desafio qualquer pessoa de Carapicuiba a me vencer no jogo *Street Fighter* de Arcade. Milton dos Santos, tel.:(011) 429-2807.

CLUBES

PHOENIX MEGA CLUBE — Rua QNL, 21, conj. A, casa 8, Taguatinga - DF, CEP 72500. O clube destina-se aos maníacos por Master System e Mega Drive. Para ser sócio, mande uma carta solicitando ficha cadastral que deve ser devolvida juntamente com duas fotos 3x4 para carteirinha.

STAR GAMES CLUBE — Rua Maranhão, 1423, apto. 11.B, Água Verde, Curitiba - PR, CEP 80610-001. O clube trabalha com todos os sistemas, oferece aos associados jornal bimestral, carteirinha, promoções e muito mais .

STREETS OF GAMES — Rua Almirante Gonçalves, 141/404, Porto Alegre - RS, CEP 90160-040. O clube oferece um jornal mensal com dicas de Nintendo, Mega Drive, Master System e Game Gear, para maiores informações escreva.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Claudio Santos Albuquerque, Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama. **Texto** - Beto Guimarães, Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisores de Contas: João Jorge Rangel, Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

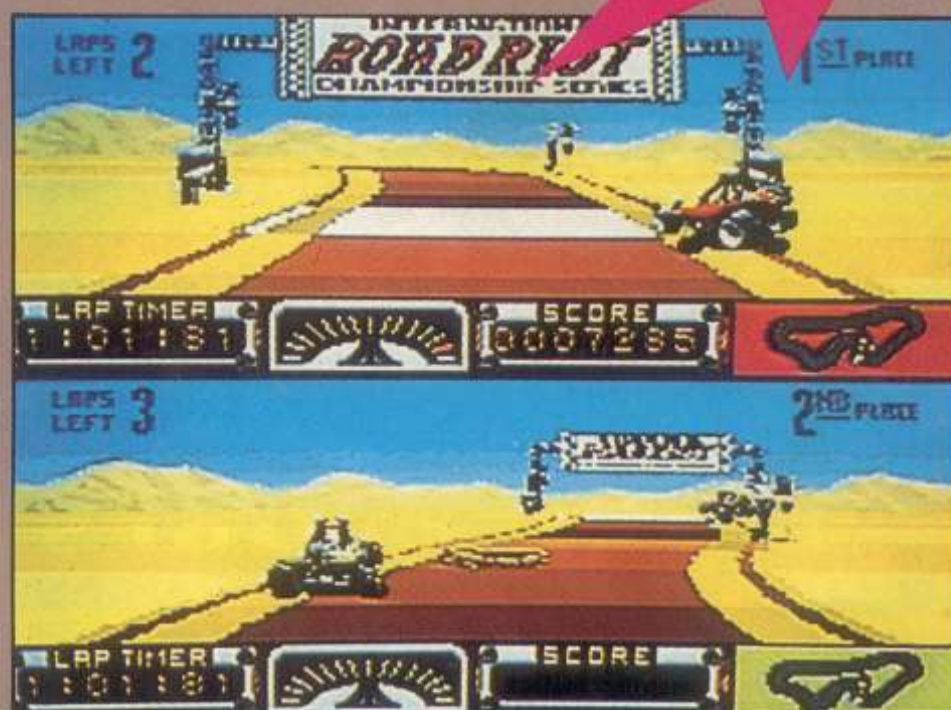
Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2.ª quinzena de dezembro. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

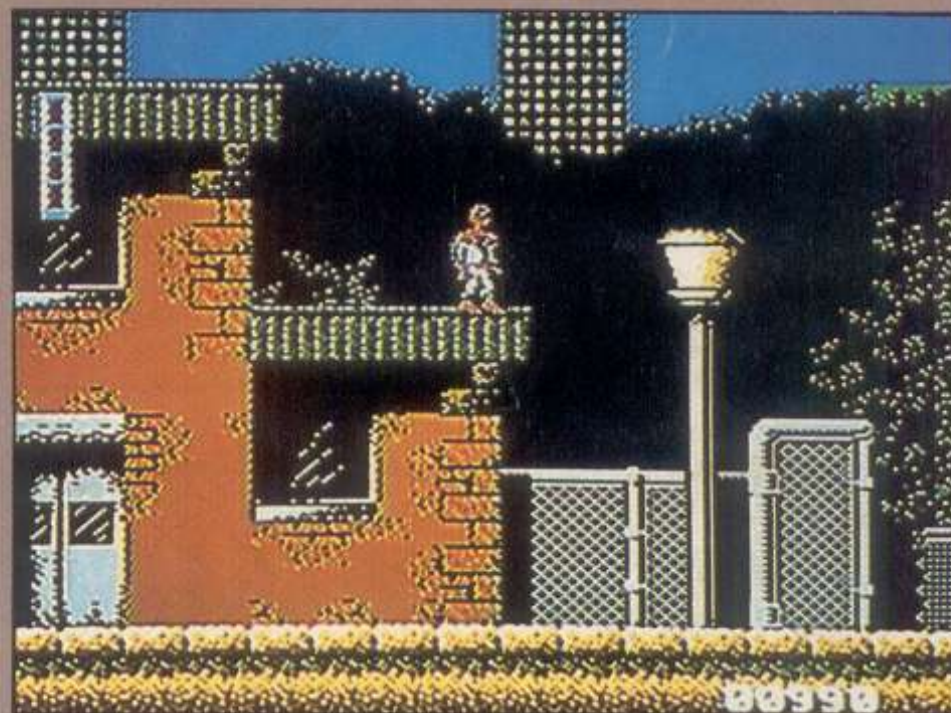
ANER

Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

ROAD RIOT – SNES

Um emocionante rali direto dos arcades para a tela do Super NES

HOMEM - ARANHA – Nintendo

Uma divertida aventura do super-herói dos quadrinhos: Return of the Sinister Six. Para tirar o fôlego

MENACER – Mega
O superacessório de tiro que parece uma bazuca, funciona como uma pistola e coloca a mira no lugar certo

ALIEN 3 – Master
A versão para Master do jogo que tirou o sono de muito gamemaníaco!!!

EXCLUSIVO

DRAGON CHEN, O INVENTOR DO GAME GENIE, VISITA A REDAÇÃO E SOLTA O VERBO EM UMA SUPERENTREVISTA. CONFIRA O QUE O MESTRE TEM A DIZER SOBRE SEGA, NINTENDO E OS BASTIDORES DO VIDEOGAME!!!

AÇÃO GAMES: A MAIOR, MELHOR E MAIS QUENTE REVISTA DO PAÍS

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

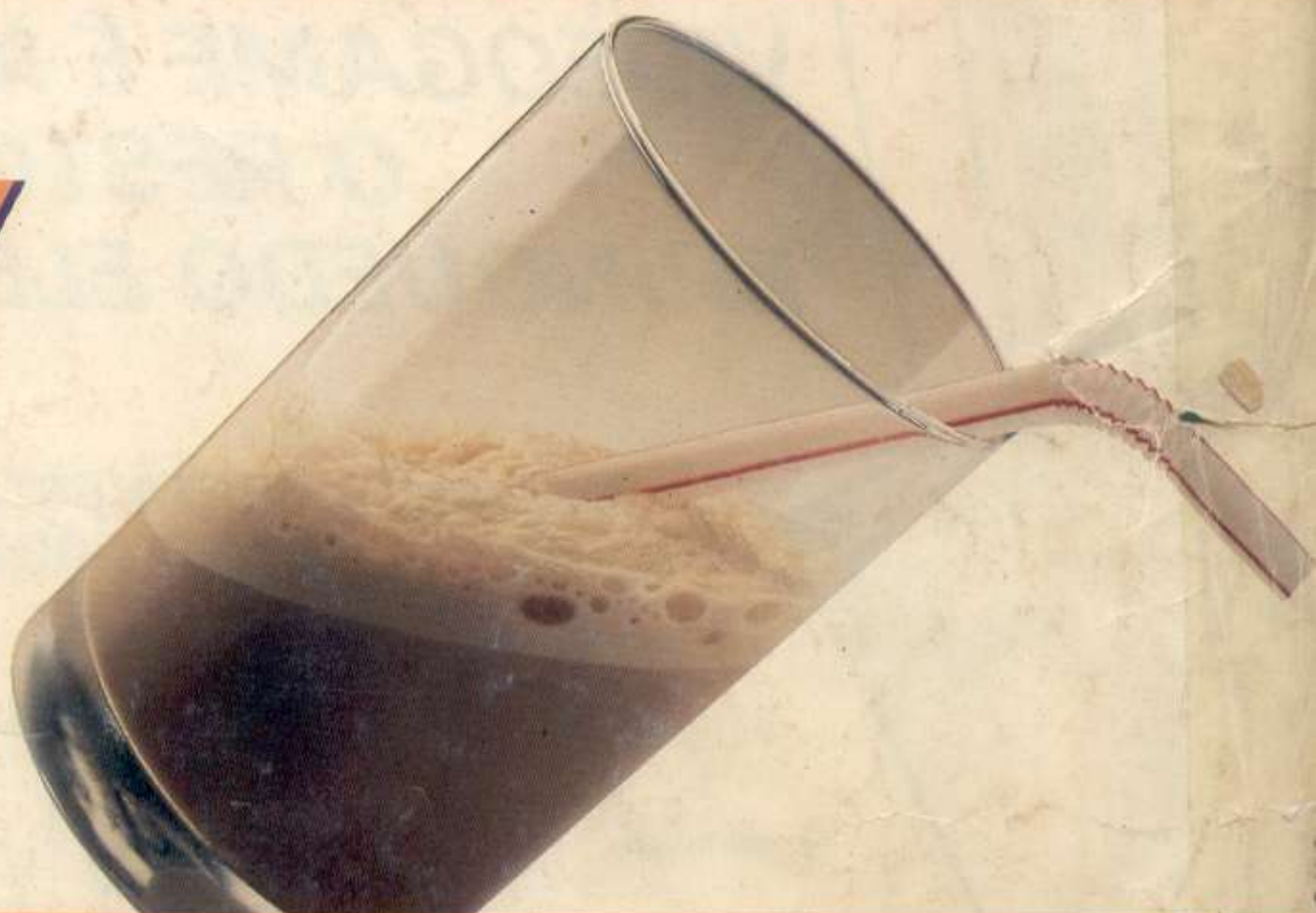
NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-80 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

LKC É O POINT.
VIDEOGAME É NINTENDO,
O RESTO É
BRINQUEDO ELETRÔNICO.
STREET FIGHTER II
A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO CONTA DO BRASIL.
LKC BRASÍLIA - DF Tel.: (061) 273-9083
LKC GOIÂNIA - GO Tel.: (062) 241-0283
LKC SÃO PAULO - Tatuapé Tel.: (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO - Moóca Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - Brooklin Tel.: (011) 535-4981
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR Tel.: (0455) 73-2031
LKC JOINVILE - SC Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016
LKC FORTALEZA - CE Tel.: (085) 234-6763
LKC POUSO ALEGRE - MG Tel.: (035) 421-7131
LKC MOGI DAS CRUZES - SP Tel.: (011) 469-9125
LKC GUARULHOS - SP Tel.: (011) 209-0537
LKC CURITIBA - PR Tel.: (041) 225-5432
LKC CAXIAS DO SUL-RS Tel.: (054) 221-3456
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS
PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.
LKC
VÍDEO DO BRASIL
CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
LKC GOIÂNIA-GO - Loja 1 - R. 22, Nº 310 - Setor Oeste
Loja 2 - Shopping Center Bouganville
Térreo 1
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º Piso
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

PLAY

GAME OVER

Tomar um copo de Ovomaltine é tão chocante
como detonar numa partida de videogame.
A única diferença é que com Ovomaltine,
você vai arrepiar sempre.

WANDER

Ovomaltine

É POWER!